Tot.164

四叶草工作室宣布解散，三上真司等主创人员已离开Capcom！

游戏机实用技术

TV GAME

四大攻略

天诛 千乱

龙珠Z 电光石火NEO

口袋妖怪 钻石·珍珠

.hack//G.U. Vol.2 思念之声

前线狙击

荒野兵器5

王国之心II 最终混合版+宿命传说/抵抗：灭绝人类

世界传说 光明神话/源氏 神威奏乱

本期赠品/Gamehalo DVD mini+王国之心II双面大卡片



三大企划

Wii游戏大盘点 创意无限 乐趣满点

X360诞生秘闻 X360发售一周年纪念

游戏界军械巡礼：冲锋枪&步枪 冷战时代的火焰魔神

2006.12A 定价：RMB 9.8

ISSN 1008-0600



游戏光环 Gamehalo DVD mini

街机名作博物馆·热血双截龙 光环战争/分裂细胞：双重特工/刺客信条

使命召唤3/如龙2/荒野兵器5/皇牌空战X 神之手 影像+文字立体研究

X360一周年纪念

2005年11月20日晚7点，加州西部莫哈韦沙漠帕姆德尔飞机棚。

“零点行动”即将开始，一群太鼓演奏者并列走到机棚巨大的仓门前。太鼓雄浑的鼓点声响起，人群中爆发出欢呼声。彼得·摩尔与J·艾罗德爬上灯台，“作好迎接X360的准备了吗？”艾罗德激昂的声音从扬声器中传出，下方聚集的人群一阵喝彩。

“今晚，数千名工作人员三年的艰苦努力终于修成正果。”摩尔说。

巨大的飞机棚仓门在轰隆声中缓缓打开，一道绿光从仓门中绽放而出，巨大的白色条幅映入人们的眼帘，条幅中树立着一部巨大的白色X360，横幅下方写着两个简单的英文单词——

“Jump in.”

……欢迎进入X360的美丽世界。



XBOX 360 诞生秘闻





文 RAIN 美编 一刀

CHAPTER 1 Trinity 三位一体

2002年1月7日，比尔·盖茨在拉斯维加斯希尔顿大酒店的会议厅里发表CES(消费电子展)基调演讲，在聚光灯下，盖茨引荐了首席Xbox执行官罗比·巴赫(Robbie Bach)。身着运动衫的巴赫笔挺地站着，就像准备接受检阅的士兵。那时的巴赫39岁，很少有人知道，在少年时他穿了5年的矫姿带。巴赫把一切挑战都看得很重，无论是大学里的网球赛，还是早上5点与微软CEO史蒂夫·鲍尔默打篮球，或是率领着Office软件团队在对手环伺的环境中冲锋陷阵，他总是要竭尽所能获得胜利。而在多数时候，他确实做到了。

罗比·巴赫出生在伊利诺斯州皮若亚市，成长于威斯康星州密尔沃基市，13岁时搬到了北卡罗莱纳州。12岁那年，巴赫一下子长高了20公分，疯长的脊骨产生了弯曲，为此巴赫不得不穿上一副金属支撑的矫姿带，刚开始时每天需要穿23小时。虽然穿着矫姿带，巴赫仍然热爱网球，保持着每周至少6天的练习频率，这让他进入了全国少年网球大赛的四分之一决赛。巴赫是一个极具天赋的运动员，在北加州大学时，他是校内相当出名的网球高手。那时他所住的宿舍就在篮球巨星迈克尔·乔丹的楼上。巴赫在北加州大学获得了经济学学士学位，毕业后进入了摩根·斯坦利成为金融分析家。几年后他成为了斯坦福大学的MBA。1987年，巴赫加入了微软，那时微软才刚刚上市，巴赫获得了员工购股权，直线飙升的股价让他成为了年轻的富豪。与很多微软高层一样，他在西雅图东部的华盛顿湖旁买下了一幢豪宅。

巴赫的团队是微软的常胜军，Office在他的指挥下成为微软利润最高的产品之一。虽然很少玩游戏，但巴赫很懂得用人之道，他总是会广泛听取各方面的意见，尤其是来自微软游戏制作室主管艾德·弗莱斯(Ed Fries)的意见。进入微软13年后，巴赫成为了"Xenon"(氙)计划的带头人。这项计划规模庞大，有来自Xbox团队的老手，有微软的新丁，也有从游戏业内慕名而来的游戏业老将。巴赫知道，这是微软的一次远征。

2002年1月，巴赫向Xbox团队致信，祝贺Xbox首发获得成功，同时提出了下一代主机的团队构成。J·艾拉德被提名为"Xbox平台团队"的带头人，巴赫继续担任整个Xbox部门的管理工作，而艾拉德成为次世代Xbox的首席技术官。艾拉德的下属托德·霍姆达(Todd Holmdahl)负责Xbox主机和配件的生产，监督着Xbox的整个供应链，他的硬件团队需要与Nvidia、英特尔等紧密合作，最大限度地降低Xbox的成本。霍姆达的家乡在华盛顿州北部的偏远小镇托纳斯基，那里的居民总共只有1000人。小时候霍姆达经常用弓箭狩猎，他的父亲希望他能学点技术，于是他就进入了斯坦福大学电子工程系，毕业后成为微软硬件部鼠标生产部门的主管，每年生产的鼠标超过2000万个。1999年霍姆达的上司瑞克·汤普森(Rick Thompson)被调往Xbox部门，霍姆达也随其转战电子游戏事业，并接管了Xbox硬件生产事务。汤普森离开后，霍姆达成为艾拉德的直系下属，负责Xbox事务最高决策的传达和实施。为了降低Xbox的成本，霍姆达雇佣了200多名硬件工程师对每个细节进行了深入推敲，瑞克·文格莱利(Rick Vingerelli)指挥制造部，拉瑞·杨(Larry Yang)负责芯片设计，格雷迪·贝肯(Glade Bacon)负责产品评估，罗布·沃克(Rob Walker)监督手柄等配件设计，他们是微软游戏硬件部的支柱。在系统软件方面，微软也派出了最资深的软件工程师。庄·汤马逊(Jon Thomason)是Windows的核心工程师之一，他率领着一群精英程序师设计了Xbox的操作系统，并负责了Xbox LIVE网络服务大部分基础架构的建立。

2001年3月12日，索尼CELL计划的公布让微软大为紧张。索尼号称这款投资4亿美元研发的芯片将会比IBM的超级计算机"深蓝"更强。由于Xbox的架构已经定型，为了在技术上不至于落于人后，微软内部曾经提议研发Xbox的改良机型，其代号为"Freon"(氟利昂)，是一款结合了Xbox游戏功能和视频刻录功能的多媒体主机，比尔·盖茨对于此类设备非常感兴趣，不过考虑到以往类似的产品从未获得成功，"氟利昂计划"尚未启动就被否决了。

艾拉德不喜欢失败，Xbox与对手的地面战刚刚开始，艾拉德就已经为未来而绸缪。Xenon计划被推向了前台，这是艾拉德在微软做的第28款产品。



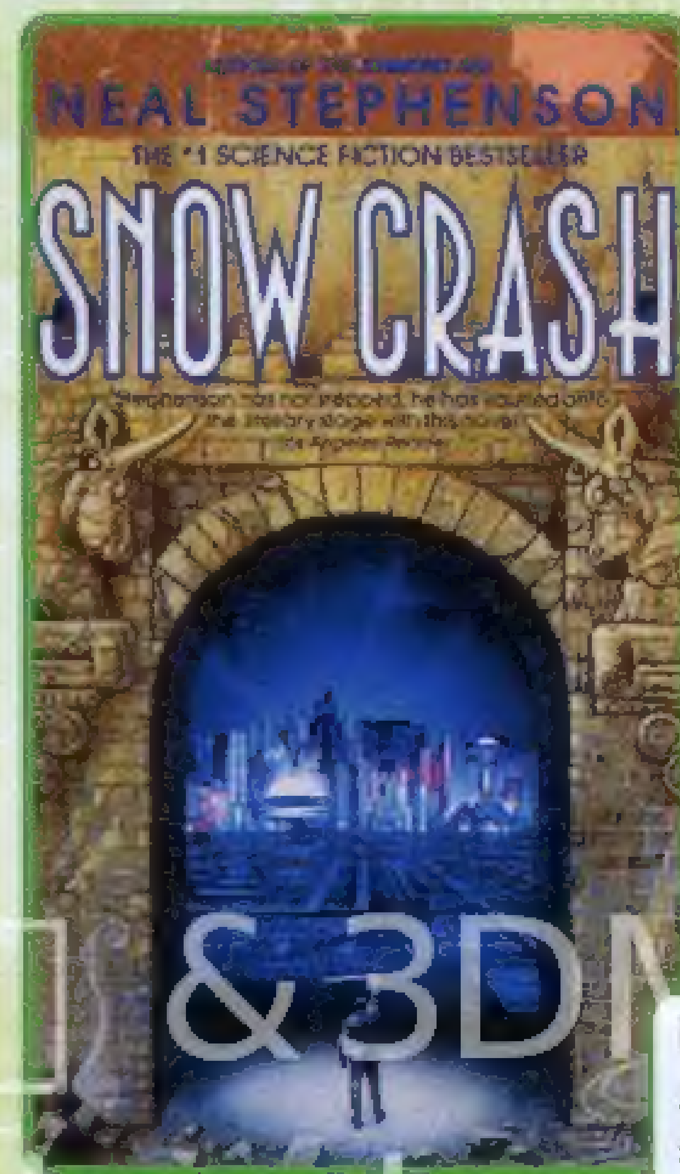
罗比·巴赫 Robbie Bach

■拥有微软不少股份的罗比·巴赫是微软最富有的管理者之一。微软机构改革后，罗比·巴赫被提升为微软的三大副总裁之一，掌管整个娱乐设备部，X360是其掌管的重点业务之一。

在研发下一步主机之前，艾拉德要求他的新团队成员先读一遍他最喜欢的一本科幻小说——尼尔·史蒂芬森(Neal Stephenson)于1992年创作的《雪崩》(Snow Crash)，在这部小说中，史蒂芬森描述了一个叫做"Metaverse"的虚拟世界，在这个世界中，人们用自己的虚拟替身进入到虚幻的城市中战斗。1990年代末，《模拟人生》之父维尔·莱特(Will Wright)曾声称所有网络游戏公司都是《雪崩》的"跟屁虫"。而艾拉德相信《雪崩》的世界将会成为现实，他希望能够有10亿人进入到他的次世代主机世界中。

"《雪崩》用一种有趣的方式让人们对技术及其可能产生的影响进行重新审视，它经常在我的脑中闪现。"艾拉德说。

艾拉德于《雪崩》发行的前一年加入微软，那时他的职位是网络程序师，任务是将互联网通信协议TCP/IP写入微软的软件。1993年，他将微软的第一台互联网服务器接入其他网站。1994年1月25日，25岁的艾拉德给比尔·盖茨写了一封建议书，希望微软动用全部资源将网景等竞争对手一网打尽，统治互联网领域。1999年，《黑客帝国》的上映再一次点燃了艾拉德的虚拟世界梦想。在《商业周刊》的访谈中，SCE社长久多良木健宣称，PS2将会让玩家进入"黑客帝国"。这对于艾拉德是一个极大的刺激。Xenon芯片架构师尼克·贝克(Nick Baker)提议将次世代Xbox开发计划定名为"Trinity"(《黑客帝国》女主角，原意为"三位一体")。开发团队以该项目名工作了相当长的一段时间，直到有人查看微软的开发中产品名单后发现，已经有另外一个团队正在开发一款名为"Trinity"的产品。次世代Xbox的代号因此被改为"Xenon"——元素周期表中的一种无色惰性气体，除了第一个字母"X"外，该代号没有任何其他含义。



■尼尔·史蒂芬森的《雪崩》对于现代网络游戏有着巨大的启蒙意义。



J Allard J·艾拉德

■微软XNA首席架构师，X360开发计划的总负责人J·艾拉德(全名为James Allard)。艾拉德是曾被《时代》称为"小比尔"，是微软公司内有望接替比尔·盖茨地位的新一代高层。



托德·霍姆达 Todd Holmdahl

■托德·霍姆达是艾拉德的直系下属，也是X360开发计划的主要执行者，负责传达和执行来自最高层的命令。此前他曾负责Xbox主机和配件的生产，监督着Xbox的整个供应链。

CHAPTER 2 Destination 2005 目标2005

尼克·贝克的脑袋里装满了电脑图形知识，不过他并不是一个电玩高手。这位金属商人的儿子在英国坎特伯雷长大，10岁那年，他的父亲给他带了一本电子杂志，让他对电子世界无比向往。不过贝克的童年里并没有电子游戏，他的父母从来没有给他买过游戏机，1985年他们给他买了一台个人电脑，从那时开始他才偶然接触到一些简单的游戏。尼克早期最喜欢的游戏是一款纯文字的RPG，叫做《Nethack》。1990年贝克从伦敦皇家学院电子工程系毕业，其后继续攻读硕士学位。贝克偶尔会玩游戏，不过每一代主机他喜欢的游戏都只有一款，在Xbox上，他最喜欢的游戏是《哥谭赛车计划》。贝克有一位在苹果工作的朋友，因为这种关系，他参加了苹果的面试并被成功录取，23岁的贝克就此移民到了硅谷。可惜贝克所在的视频采集卡部门刚开始运作没多久就被苹果撤销了，贝克跟着几个老同事一块跳槽到了3DO。1994年4月，贝克成为了3DO的视频工程师，开始接触游戏机图形技术核心。

在3DO，贝克认识了杰夫·安德鲁斯(Jeff Andrews)。安德鲁斯是一位社区大学教师的儿子，小学3年级的时候，他的命运就已经注定。在一个旧货商店里，一台老式收音机让他深深地着迷，并从此走上了技术研究的道路。他的父亲给他买了一部Commodore Pet简易型娱乐电脑，他不仅用这部电脑玩游戏，还编写了一款赛马游戏。从中学开始，安德鲁斯就选修了电子课程，从伊利诺斯州立大学计算机工程系毕业后，他进入了位于圣何塞的Rolm电信设备公司设计芯片，这家公司倒闭后，他又进入了苹果公司。1993年，安德鲁斯进入了3DO，那一年3DO的游戏机刚刚上市，不过后续主机M2已经开始投入研发，安德鲁斯与贝克一起肩负着M2的芯片研发工作。M2计划胎死腹中后，安德鲁斯辗转到Nvidia，参与了世嘉的游戏机芯片设计工作。事业几经波折，同病相怜的安德鲁斯与贝克最后一起进入了微软，在Mountain View设计次世代Xbox的芯片架构。

次世代Xbox芯片架构研发的同时，位于雷蒙德的团队也在同时进行整个Xenon计划的系统架构设计。霍姆达委派了格雷格·吉卜森(Greg Gibson)担任总指挥。吉卜森毕业于华盛顿大学电子工程系，与微软的很多硬件工程师一样，他曾经在福禄克公司工作，有6年的掌上测试设备设计经验。1997年吉卜森加入微软硬件部，设计鼠标和键盘。1999年，吉卜森被霍姆达委任为Xbox技术编程经理，负责与英特尔和Nvidia合作设计Xbox的芯片。由于Xbox的设计工作大多是外包的，吉卜森的主要职责是监督以及沟通英特尔和Nvidia的各个设计团队，而到了Xenon，主机内部的各方面设计工作落到了吉卜森团队的身上，这样微软可以更好地控制芯片设计、调试和制造的时间，因此Mountain View的芯片设计师们的工作显得尤其重要。2002年春，吉卜森将工作重心从Xbox转向Xenon，微软高层下达了最高指令：无论如何，这一次微软决不能在时间上落于人后！

微软非常迫切地想要知道竞争对手的意图，为此贝克聘用了技术咨询公司Jon Peddie Research，这家公司在图形技术产业有着几十年的经验，人脉极广，情报网络遍及各个角落。当时索尼正在申请CELL的专利权，贝克和Peddie的人员立即对获得的资料展开分析。微软的技术人员发现，索尼的次世代主机设计有一个致命的错误：硬件架构过于复杂，将会令游戏开发的难度和成本大大增加。实际上，微软曾经认为索尼将会用3颗CELL作为主处理器，从而具备27个处理单元。微软决定采用更为成熟的设计方案。在设计Xbox时，微软采用了中低端的PC元器件，这可以大大节约时间，但可能造成主机的生命周期太短。为此，微软决定研发专门为Xenon定制的芯片，同时利用其PC硬件研发部门的技术积累。任天堂与ATI的合作给霍姆达以很大的启发。ATI为NGC设计图形芯片，而任天堂可以自行寻找芯片制造商并自己制定时间表，ATI可以获得设计费以及每卖出一台NGC的授权费，而任天堂拥有该设计的所有权，不需要为每块芯片付费。霍姆达希望次世代Xbox也能采用类似的合作方式。



■尼克·贝克是Xenon的芯片架构师，是X360开发计划中最重要的技术人员之一。

在与图形芯片供应商的合作中，微软已经吃过大亏。为了让Xbox尽早上市，微软曾经与Nvidia签署了对自身非常不利的合同。由于芯片设计和制造权利主要集中在Nvidia手中，Nvidia总裁黄仁勋试图通过降低其运行频率以提高成品率，双方几乎因此而对簿公堂。此外，Nvidia和英特尔对其芯片的价格控制太严，迟迟不肯降价，微软不得不顶住巨大的成本压力才能降低Xbox的售价。因此吉卜森希望Mountain View的团队能够提出尽可能多的芯片候选供应商。

由于游戏机的规格固定，无法像PC一样不断升级，因此只能通过不断降价的方式延长生命力。拉瑞·杨的团队开始思考如何让微软掌控芯片成本的降价日程。伟创力、台积电等代工企业的迅猛发展为微软提供了机会，这些亚洲公司不仅可以实现低廉的成本，而且已经可以满足游戏机庞大的产量需求。与这些公司合作有利于微软在保持成本竞争力的同时实现快速上市。通过对CELL项目的研究，微软相信索尼可能会在2005年初推出其次世代主机。从史蒂夫·鲍尔默到罗比·巴赫到J·艾拉德，所有高层都有一个绝对一致的目标：与索尼同时或者之前推出次世代主机。如果无法做到，微软规划的游戏市场计划将可能全部泡汤。

"在我们的主机构想成型之前，2005年这个数字就已经摆在那儿了。我们一致认为，从2005年开始进入次世代是至关重要的。"霍姆达说。

微软估计要让所有关键部件就绪，需要大约2年的时间，也就是说，在2003年秋季之前，所有关键部分的开发工作都必须开始进行。



CHAPTER 3 Melting the Cold War 解冻冷战

2002年上半年，Mountain View团队的主要任务是探讨各种技术可能性，主处理器和图形芯片的处理成为关键，因为这直接决定了游戏画面的精细程度，并且是游戏机最主要的成本构成。

杰夫·安德鲁斯拜访了斯坦福大学的一个设计团队，该团队正在计算机科学系教授比尔·达利(Bill Dally)的率领下进行新技术"Imagine"的研究，这种芯片架构拥有独创的"流媒体处理器"技术，非常适用于大运算量的图形处理任务。该技术的第一个版本于2002年4月推出，安德鲁斯对其非常着迷，但该技术与索尼的CELL一样有着编程困难的缺点。随后安德鲁斯又相继接洽了PMC-Sierra、Transmeta、Broadcom等公司，为了赶在2005年上市，微软还要挑选合适的制造工艺。2002年的主流制造工艺是180纳米级别，而到了2005年预计可以达到90纳米级别，纳米精度的提高意味着可以大大压缩芯片制造成本，但采用新的制造工艺需要有漫长的调试过程，为一种新制造工艺而进行的设计很可能在数月甚至数年的调试后被迫放弃。在挑选制造工厂时，微软还要考虑这些工厂是否有足够的生产能力。

2002年中，硬件部WebTV的老将比尔·亚德麦克(Bill Adamec)成为了Xenon计划的第12名工程师，亚德麦克是该计划的程序经理，负责主要芯片的订购和时间安排。安德鲁斯曾经访问过IBM，但并没有发

现所需要的技术，而亚德麦克则发现IBM可能可以提供他们需要的微处理器技术。亚德麦克曾经在IBM工作过两年，他知道IBM是最合适的合作伙伴，它在纽约刚刚投入数十亿美元建造了芯片工厂，并且成立了专为其他企业服务的芯片设计部门，集结了IBM最顶尖的精英。不过IBM最初对微软的来访似乎兴致不高，因为此时他们已经获得了索尼和任天堂的订单，IBM的工程师担心没有足够的时间应付第三家公司的需求，并且IBM和微软之间积怨已久。

经过两三轮的谈判后，IBM终于为微软准备了合适的人选。查理·约翰逊(Charlie Johnson)向微软提交了主处理器的技术草图，微软对其非常满意，双方的技术交流开始愈加频繁。亚德麦克成为了解冻IBM和微软之间冷战的亲善大使。第一次前往IBM的纽约总部园区开会，亚德麦克途经一间大门敞开的会议室，里面坐着几十个人。亚德麦克原本以为这不是为他准备的会议室，但里面的人却盛情邀请他进去。里面总共有26个人，每个人都对亚德麦克进行了详细的技术讲解。这些IBM的技术天才们竟然已经完成了一款低成本服务器的设计，亚德麦克参观了实验室，对眼前看到的一切赞不绝口。

Mountain View团队的另外一个主要任务是寻找一家可靠的图形芯片供应商，对此，38岁的马绍德·弗德(Masoud Foudeh)有自己的想法。弗德在UC Davis获得了计算机科学双学位，曾经在3DO工作。在Xbox硬件团队，他的主要任务是对主机的各方面成本进行控制，而在Xenon图形芯片的开发中，他成了程序经理。弗德的任务是与图形芯片供应商探讨未来几年内的游戏机图形技术走向，对于Xenon来说，这并不困难。Nvidia和ATI是微软仅有的选择，微软也曾考虑过S3、3Dlabs等小公司，但他们的技术可靠性实在无法满足次世代游戏机尖端的图形需求。

2002年，ATI的目标销售额为10亿美元，远低于2000年的13亿美元。两年来，ATI一直在亏损，来自任天堂的权利金收入也没有想像般可观。不过在2002年7月，ATI推出了一款高端PC显卡，终于在高端游戏显卡市场上击败了Nvidia，研发两年的Radeon 9700 Pro在性能上超越了Nvidia的产品，这种领先优势让ATI拥有了从Nvidia手中赢走微软订单的筹码。ATI在硅谷Santa Clara有一个设计团队，当时ATI的总裁戴夫·奥顿就出身自该团队，该团队曾经为NGC设计了图形芯片，当时正准备为NGC的后续机种开发芯片，不过ATI在多伦多、佛罗里达和麻省也都有规模相当可观的团队，只要保证这些团队的工作完全独立，就有可能同时为任天堂和微软设计图形芯片。

为了争取到微软的订单，ATI成立了一个小组进行初期的基础架构研究，希望在保持次世代主机高性能需求的同时降低制造成本，他们将该项目称为“C1”。Xenon团队同样也考虑过Nvidia，但Nvidia的Santa Clara芯片设计团队与微软的关系并不融洽，Xbox的芯片设计没有达到微软的时间要求，导致Xbox的发售计划推迟。来自Xbox的芯片收入占了Nvidia总收入的20%，但双方的合作一直很不愉快。事实上，微软和Nvidia的很多老牌工程师都早已意识到，他们已经不可能继续合作。

2002年下半年，Xenon的蓝图逐渐清晰，贝克与安德鲁斯面临的新挑战是如何降低微处理器的发热量。PC微处理器的速度越来越快，热量也越来越高，他们认为如果再这样下去，迟早有一天处理器会把整个主机都融化了。通过在芯片上绑定一些小型处理器，贝克与安德鲁斯相信他们可以在速度和功耗方面实现最佳的平衡。他们准备将处理器的速度降低，从而减少发热量，而由于多颗处理器同时运作，因而可以同时进行更多任务的运算。每个处理器内核可以同时在不同的线程上运作。这种多内核的方式早已有人尝试过，不过一直未能成为主流，其主要障碍在于很难将程序运算任务分散到各个内核和线程上。因此贝克与安德鲁斯指出，只要设计团队能够想出合适的编程工具，硬件开发和第三方的软件开发问题都将迎刃而解。他们估计能够在一个芯片中装下8～16个内核。安德鲁斯在其撰写的白皮书中提出了三个设计方案，首先是纯粹的英特尔式解决方案，处理器速度快，但发热量极高；其二是搭载一颗英特尔的内核及多个较小的内核；安德鲁斯重点推荐的是第三种：采用IBM的多内核处理器。9月初的“Think Week”会议上，比尔·盖茨审阅了安德鲁斯的白皮书，通过了安德鲁斯提出的所有建议。

CHAPTER 4 Perfect Storm 完美风暴



■艾德·弗莱斯在微软工作了18年，是微软游戏制作室茁壮成长的最大功臣，不过已于2004年辞职。



■《怪物公司》里蜘蛛一样的多足多眼怪Waternoose。

IBM的PowerPC芯片成为最佳解决方案。贝克与安德鲁斯曾经用PowerPC芯片参与设计3DO的M2主机，对于该芯片的架构非常熟悉。为了审慎起见，比尔·盖茨与史蒂夫·鲍尔默召见了贝克和安德鲁斯。这是贝克第一次会见盖茨，因此非常紧张，整个演示过程中一直低头照着幻灯片阅读。事后托德·霍姆达回忆起这一幕对贝克的表现还算满意，只是至少应该偶尔抬头看一眼微笑着的盖茨。盖茨与鲍尔默对于他们听到的一切非常满意，微软的操作系统曾经让IBM失去了在PC领域的垄断地位，但在新的利益面前，前尘往事可以一笔勾销。亚德麦克通知IBM微软已经做好了签约的准备，合同签好后，IBM就可以向该项目派出工程师了。

这款处理器的代号为“Waternoose”——《怪物公司》里蜘蛛一样的多足多眼怪。弗德还告诉ATI，他们已经决定使用ATI的图形芯片。他们本来还有几个月的时间可以慢慢谈判，但微软已经清楚地知道他们的次世代主机需要怎样的心脏。

Xenon的架构确定后，主机的实质性开发工作正式开始。微软设立了一个“Xe30”小组，2003年初，开发团队召开了第一次全体会议，人们畅所欲言，一下子涌现了无数的创意。艾拉德希望主机能够实现全球同步发售，为了加快脚步，他们让人力资源部立即招兵买马，但这必须得到高层管理部门的批准，而要说服他们并非易事。在华盛顿Bellevue职业体育俱乐部，Xenon策划组与几位微软高层进行了讨论，那里是巴赫经常打篮球的地方，但会议召开时巴赫并不在场。讨论的氛围很不愉快，高层们各持己见，甚至发生了激烈的争吵。

2003年2月，Xbox的领袖们在西雅图著名的“撒利斯小屋”召开了会议，这家位于瀑布旁的旅馆环境优雅，但他们讨论的话题并不轻松。在巴赫和盖茨的安排下，Xenon已经聚集了来自微软各部门的老将，但对手的行动同样迅速。索尼的CELL联盟进展速度极快，CELL的技术似乎已经将微软所依靠的传统PC处理器技术甩在了身后，Xenon计划需要有一次新的刺激。他们在墙上贴满纸条，纸条上写满了他们需要考虑的因素，其中包括是否应该为每一台主机配备硬盘，以及是否应该推出主机的多个版本。不过时下更为重要的是Xenon团队该如何运作，以及其前进的方向。在艾拉德的建议下，他们制定了所谓的“3－30－300”金字塔式策略，由罗比·巴赫撰写一份3页的备忘录，制定该计划的基本原则，艾拉德撰写一份30页的备忘录，详述Xenon各方面的精髓，包括Xenon的



■比起微软的其他部门，Xbox部门所在的“千禧办公园区”显得十分简陋。

亮点和主要特征；最后的300页是整个团队具体任务执行的策略指导。

2006年，在《时代》的采访中谈到为Xbox部门砸入的40亿美元时，盖茨以一句“再玩一局”一笑而过，但在2003年3月的一次会议上，鲍尔默对Xbox部门的长期亏损表示不满。巴赫希望Xbox部门到2007年能够实现盈利，从墨西哥的一次高尔夫度假归来后，巴赫写下了他的3页备忘录。这份备忘录主要是给盖茨和鲍尔默看的，巴赫提出，该主机将探索数字娱乐领域所有的契机，并以玩家为中心，让玩家可以对主机进行个性化设定。最为重要的是，巴赫预计这部主机将可以获得40%的市场份额，并为微软带来利润。与鲍尔默一样，巴赫相信Xbox LIVE是他们最大的优势，他希望Xbox LIVE能够为多数玩家所选择，而不是像Xbox那样仅有10%的用户使用。为了推广Xbox LIVE，巴赫曾表示将会在5年内投入20亿美元，虽然这个数据有很大的吹嘘嫌疑，但至少表明了Xbox LIVE在微软次世代战略中的重要地位。

巴赫是战略游戏迷，最喜欢的游戏是微软自己发行的《帝国时代》。这款即时战略游戏非常强调快速部署的能力，以最快的速度向对方发动突然进攻可以起到很好的制敌效果。对于其次世代主机，“先发制人”同样是巴赫从一开始就已经十分明确的战略方向。2003年4月2日，巴赫对他的备忘录进行了一次修改后再次提交给了盖茨和鲍尔默，并召集50名Xbox部门经理召开了一场2个小时的会议。在会议中，巴赫指出2005年内全球同步发售将会是微软的一场“完美风暴”。巴赫的备忘录中并没有提及产品细节，对此他的团队有自主决策权。这次会议之后，罗比·巴赫、艾德·弗莱斯等高层开始奔走于世界各地，通知第三方：Xenon将于2005年秋季上市。

CHAPTER 5 说客 Emissary

2003年10月，微软开始与各零部件供应商谈判签约。除了之前已经确定的IBM和ATI外，Xenon的开发计划还涉及了无数的供应商，微软需要购买1700多种零部件。2003年春季，Xenon团队已经罗列了各主要元器件可能的供应商，但与各厂商谈判侃价是一项极为艰难的差事。由于担心Xenon的架构泄露，微软不想将整个计划告诉供应商，由于同样的原因，芯片供应商也不想把他们新芯片的所有信息告诉微软。不过双方都清楚地知道，微软愿意为这些芯片支付大笔金钱。拿着合同找各供应商谈判的任务落在了巴瑞·斯派特(Barry Spector)身上，他是Xbox首席财务官布莱恩·李(Bryan Lee)的直系下属，他的任务将直接决定主机的造价。

斯派特加入微软十几年，是一位十分强硬的谈判专家。2002年秋季，斯派特在加拿大荆棘山会见了ATI工程部副总裁鲍勃·菲德斯坦(Bob Feldstein)，斯派特提出微软希望得到该芯片的知识产权，并确保芯片的性能达到微软提出的标准，斯派特希望将ATI和微软的利益捆绑在一起，并对整个项目的成本有全局的控制。但鲍勃同样有备而来，ATI已经习惯了PC领域的商业模式，以往他们的利润率可以达到25%。斯派特表示，在家用机市场，硬件必须保持低成本，不过利润率虽然无法达到ATI的要求，但他们的芯片订单有数千万块之巨。斯派特明确提出：“我想开宝马，但只想付Yugo(一种廉价车)的价。”此语让菲德斯坦十分愤恨，微软是地球上最有钱的公司之一，而斯派特却说他们只是一个单独的部门，没有那么大的财力。谈判因此陷入了僵局。为了打破僵局，斯派特曾邀请菲德



■X360的图形处理器采用了ATI的RADEON系列显卡技术。

新的战斗 New Battle

X360年末商战大阅兵

正如罗比·巴赫所说X360的发售时硬件研发团队战斗的结束，却是经营者和软件开发者们战斗的开始。X360发售后，为了赶在PS3和Wii发售之前站稳市场，微软的前进脚步从未放慢。X360发售即将迎来一周年之际，PS3和Wii即将上市，次世代的战争即将打响。对于微软而言，这是至关重要的一个年末商战，从克制竞争对手的战略意义上来说，11～12月间X360的销售成绩比去年的首发更加重要。为了尽早突破1000万台销量大关，微软准备了空前强大的大作阵容，新的战斗即将打响。

10月17日 分裂细胞：双重特工



由上海育碧开发的《分裂细胞：双重特工》毫无疑问地代表着中国最顶尖的游戏开发实力。到了X360时代，上海育碧为全世界玩家献出了一款目前为止画面最好的战术谍报游戏。《双重特工》经历了多次延期后，终于赶在了年末商战之前与玩家见面。《分裂细胞》一代曾经成为育碧最畅销的游戏，相信由上海分部打造的这款次世代新作也将为育碧带来好运！



最强中国造次世代大作！

10月24日 梦幻之星：宇宙



《梦幻之星：宇宙》开发多时，但之前推出的PS2版多少有点令人失望，公测时更是出现了严重BUG而被迫暂时关闭服务器。不过X360版显然有更为让人期待的理由，除了画面高清化之外，Xbox LIVE完善而稳定的网络服务也势必会使其MMORPG部分更加完美。该作销量不可能太高，不过对于喜欢MMORPG的玩家，目前在次世代主机上毕竟没有太多选择。



X360年末最强MMORPG！

10月27日 FIFA 07



由于与微软之前存在的某种协定，《PES》和《FIFA》这两大足球游戏系列的次世代版年内将只会在X360上推出。《FIFA》是在欧洲最具影响力的体育游戏系列，每逢有新作推出，必然长期占据销量榜首，次世代《FIFA 07》的X360年内独占必然会大幅拉动X360的销量。此外，由于PS3延期至明年发售，X360在欧洲的发展前景十分光明。



销量最高足球游戏新作！


■ATI营销及市场部总裁瑞克·博格曼，微软与ATI合作的重要推动者。

斯坦到他家共进晚餐。在斯派特的十几年谈判生涯中，这还是第一次。

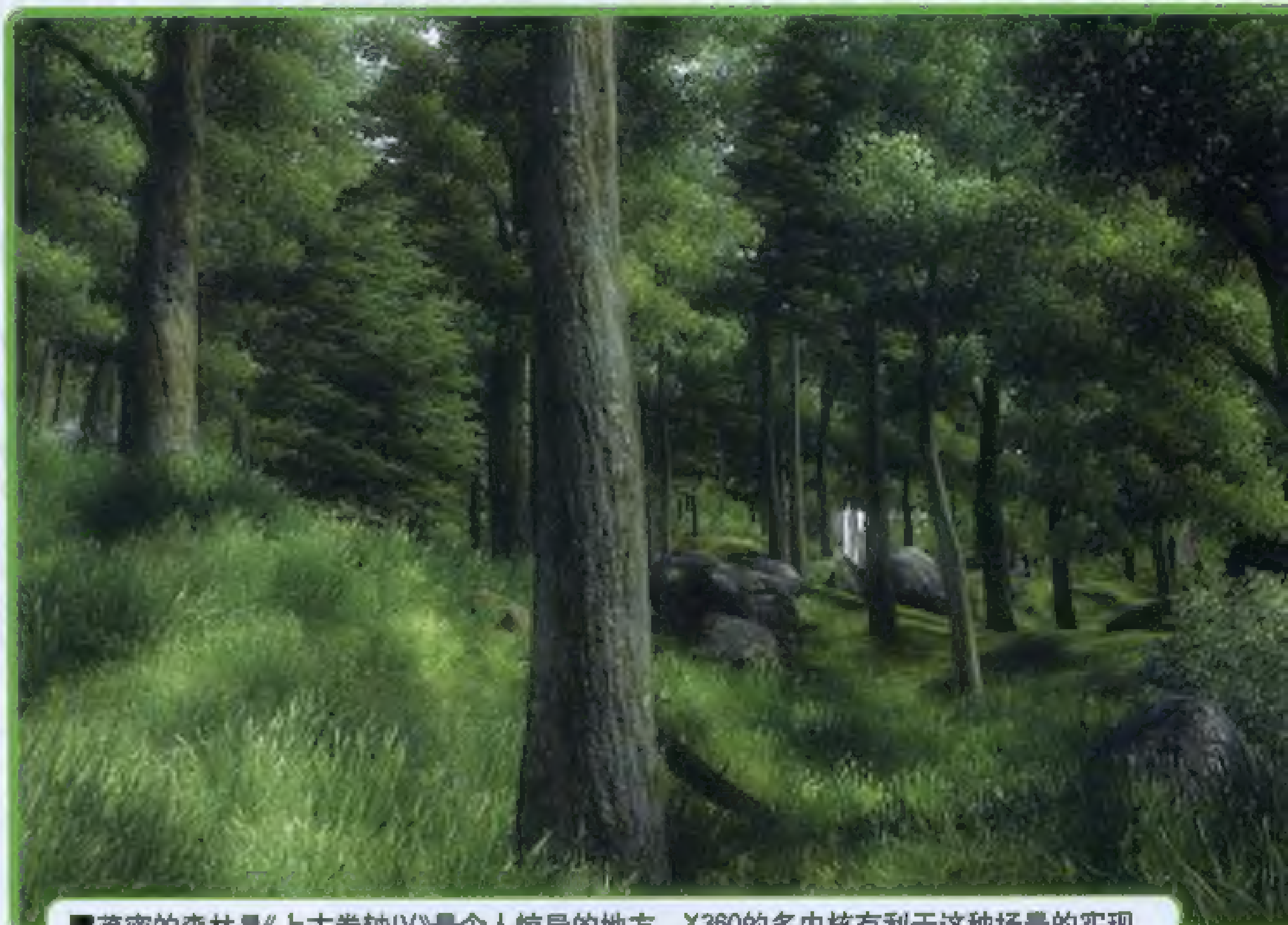
斯派特与菲德斯坦的谈判仍然没有结果，更多高层介入到这个意义重大的商业谈判中。微软方面有霍姆达和吉卜森，ATI方面有营销和市场部总裁瑞克·博格曼(Rick Bergman)，双方都感到了彼此的诚意，谈判的气氛开始缓和。甚至罗比·巴赫和ATI的CEO戴夫·奥顿也表明了合作的意向。

2003年8月12日，巴赫和鲍尔默在合同上签了字，小学教师出身的斯派特和他的律师团队们兴奋地召开了庆功宴。ATI在这次谈判中作了很多让步，从工程师的角度来看这是一笔很不划算的生意，但ATI的商业经营者们认为他们可以从中获得长远的利益。

对芯片知识产权的执着要求也成为微软谈判中的一大障碍。微软与英特尔关系亲密，当初英特尔为Xbox提供的733MHz处理器每块只收20美元，提供的技术和生产线却与市价200美元的芯片相同。英特尔原本是最合适的合作伙伴，微软也曾打算采用代号为"Tejas"的英特尔新处理器，虽然其给出的价格远低于英特尔的预计市价。但微软希望获得该芯片的知识产权，而这是英特尔坚决不肯让步的底线——对英特尔来说，将其X86微处理器架构授权他人就像微软把Windows授权给其他公司——这是英特尔无论如何也无法接受的。

谈判持续了很久，杰夫·安德鲁斯开始感到不安，他们所剩的时间已经不多了。艾拉德虽然没有直接参与谈判，但一直关注着谈判的进行。他认为IBM在多内核技术上有领先优势，因此是较为合适的合作伙伴。IBM提出了3颗内核的PowerPC处理器，每个内核同时在两个线程上运行。虽然不是IBM设计的最强的内核，但IBM表示可以将成本和功耗都控制到微软要求的范围之内，并且该芯片的某些部分由于是IBM其他芯片技术蓝图的一部分，因此早已投入开发。此外，IBM对于将该芯片的知识产权卖给微软并不介意。IBM有专门的设计服务部，可以为客户提供芯片设计师，可以为客户提供技术和工厂，所收的只是服务费，而芯片的知识产权归客户所有。

IBM使用了低功耗的PowerPC内核，预计可以达到3.5GHz的时钟频率，每个芯片上搭载3颗处理器内核，每个内核可以同时运行两个程序。为了发挥该处理器的多任务性能优势，安德鲁斯决定添加新的指令集，他首先想要突破的问题是3D场景中的复制问题。例如在一个森林场景中，树木大多是直接复制产生的，这就使得整个场景给人的感觉十分单调，但要想让每棵树木都不一样，将会让美工的工作量激增，并且要将这些各不相同的树木数据都放到有限的内存里也是十分困难的。而通过Xenon的CPU，可以让在独立线程上运作的处理器的某一部分运算树木所处的位置，然后图形芯片直接从CPU调用数据，运算出画面的各个细节。通过这种方式可以在占用内存极少的情况下创造出丰富的森林场景。这就相当于让CPU调用高度压缩的图形数据并确定其位置，而GPU起到了将图片解压缩的作用。亚德麦克相信，Xenon的CPU将会比市面上的任何PC用CPU都强，甚至可能会比该主机同期上市的所有PC更强。


■茂密的森林是《上古卷轴IV》最令人惊异的地方，X360的多内核有利于这种场景的实现。

10月27日

职业进化足球6



作为《胜利十一人》的延伸，"《职业进化足球》系列"在欧洲的销量早已远超日本本土，目前已经维持在每款新作200万套以上的销量，并且与《FIFA》之间的差距越来越小。将于10月27日与《FIFA 07》同日上市的《PES6》是两大足球游戏系列的又一次巅峰对决，有这两款欧洲市场的常胜将军坐镇，10月末的欧洲必然会成为X360的天下。



最强足球游戏系列新作！

10月31日

极品飞车：卡本峡谷



虽然单款游戏销量仍然无法达到《GT赛车》的千万级别，但凭借着十几年的累积以及跨平台战略，《极品飞车》仍然是全球累计销量最高的赛车游戏系列。《头号通缉》并没有达到《地下狂飚》850万套的销售佳绩，EA希望此次复归到黑夜赛车世界中的《卡本峡谷》能够为他们带来好运。此次山道飚车的题材让人想到了《头文字D》，相信将会带来更强的刺激感和危险性。



销量最高赛车游戏系列新作！

11月7日

使命召唤3



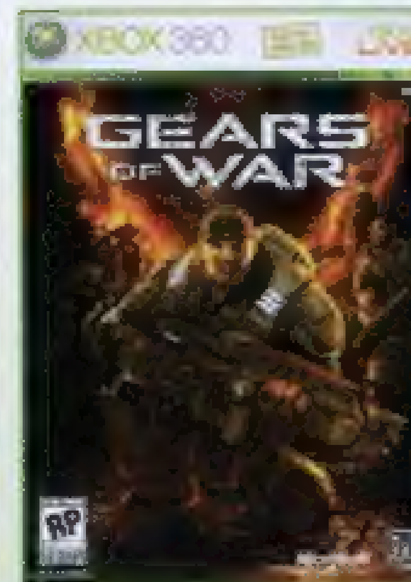
《使命召唤2》是最早突破百万销量的X360游戏，只有次世代才能呈现的逼真战场氛围让人看到了主机性能提升的真正意义。《使命召唤3》在众多的X360游戏中画面谈不上最好，但开发团队非常聪明地将X360的性能花在了爆炸效果上，玩家将会看到一个同屏敌人数量更多、爆炸更壮观、破坏更彻底的战场，让玩家投入到前所未有的、最真实的二战世界中。



最强二战游戏新作！

11月7日

战争机器



微软明确表示，《战争机器》将会是今年所有平台上画面最强的游戏。当然，《战争机器》绝不仅仅是一个好看的花瓶，从所有有幸参加了内部试玩的记者口中，我们都听到了同样的感叹：《战争机器》必然会成为微软的新王牌。Epic Games的CliffyB曾表示，本作的目标销量是600～800万。代表了次世代主机真正实力的《战争机器》将成为X360迈入成熟期的标志。



目标销量800万！X360年度第一大作！

CHAPTER 6

空中的鸟

Bird in Flight





■X360造型的灵感来源——雕塑“空中的鸟”。

工业设计是Xbox的一大败笔，虽然有前苹果设计师吉姆·斯图尔特(Jim Stewart)加盟，笨拙的Xbox仍然没有任何时尚的感觉。着手进行Xenon的工业设计时，在微软工作多年的前任天堂营销专家丹·考伊纳(Don Coyner)向斯图尔特提供了不少有用的建议，考伊纳认为，微软应该到世界各地寻找设计公司。考伊纳希望这部主机能够像苹果的产品一样，在设计上有着高度的一致性。

iPod的成功充分证明了工业设计的重要性，为苹果设计第一款鼠标的Ideo公司早已声名大噪，其设计作品已经深入到了佳洁士的牙刷、飞机的座椅、零售店的布局等等。为了能够拥有时尚的设计，考伊纳和斯图尔特访问了多家日本和欧洲的设计公司。2002年12月，他们开始了一次环球之旅。2003年2月，设计师们提交了他们的第一份初稿，共有6家公司提交了7份作品。日本大阪的“Hers Experimental实验室”提交了两份带有提手的作品，其中一份采用了白色塑料带作为提手，还有一份采用了金属环作为提手。微软取走了这家公司提交的作品3D绘图，制作了一个采用金属外壳的样品。这个模型花了微软大约10万美元。

2003年5月，考伊纳聘请了位于加州红杉海岸市的Cheskin公司，这是一家有着60年历史的公司，长期从事设计研究，为产品设计师提供咨询服务。Cheskin公司从1990年就开始与微软合作，为微软完成了500多个研究项目，其中多数都是软件，不过Cheskin也为惠普、摩托罗拉、三星等提供硬件研究服务。Cheskin的CEO达雷尔·瑞(Darrell Rhea)建议微软先在全球的几个试点城市尝试玩家们的反应，预计只要有100名玩家的意见就可以确定大致的设计框架。Cheskin组织了几次采访，每次采访持续一个小时，仅仅进行了15次采访，就已经得出了几乎一致的意见。Xbox就像绿巨人，过于粗犷笨重，而Xenon应该像李小龙，强健而灵活。

2003年7月，艾拉德与考伊纳起用了乔纳森·海兹(Jonathan Hayes)担任Xenon的设计主管。海兹是个雕刻家，从来没有过设计游戏机的经验，但他已经为微软担任了7年的设计师，曾经与考伊纳一道为飞行模拟游戏设计过“Sidewinder”控制器，也曾设计

11月14日 索尼克



《索尼克》相关游戏系列总销量超过4000万套，是世嘉最畅销的游戏系列，为庆祝该系列诞生15周年而制作的次世代版《索尼克》采用了《索尼克大冒险》的基本框架，但在操作上有不少改变，能否得到玩家的认可还有待考验。不过《索尼克》迷更关系的或许是这款新作是否能够带来更加令人畅快淋漓的速度感。有X360的机能保证，这一点相信不会令人失望。



庆祝15周年索尼克重生之作！

11月14日 彩虹六号：维加斯

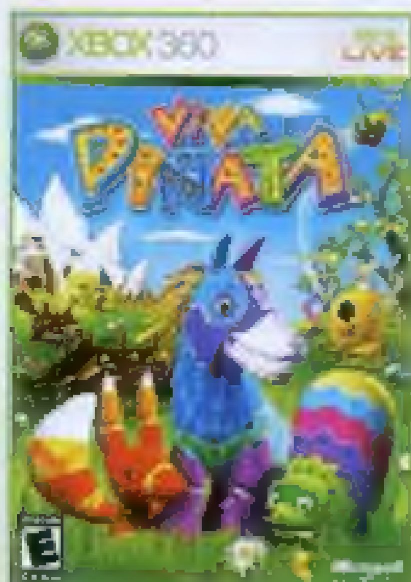


二战与反恐是FPS类游戏永恒的题材，而比起二战，反恐类题材的发挥空间更加广泛。育碧蒙特利尔制作室开发的《彩虹六号：维加斯》无疑是目前为止画面最强的反恐类FPS，此前的《幽灵行动：尖峰战士》已经用同时期最强的画面带来了令育碧满意的销售成绩，而《维加斯》将会是育碧次世代游戏开发技术的巅峰演绎，有望成为“《彩虹六号》系列”的最高杰作。



画面最强反恐FPS！

11月14日 皮纳塔万岁



无论是风格还是玩法，《皮纳塔万岁》都是一款极其另类的游戏，也只有Rare这样的公司才能驾驭这种怪异的游戏。Rare在追随任天堂时做过不少百万大作，但在X360上推出的几款游戏销量都不算太好。《皮纳塔万岁》同样没有什么销量保障，但微软仍然对其不遗余力地宣传，微软需要Rare为X360带来更多的新鲜感觉。本作采用了很多高级特效，画面质感极强。



微软猛将Rare创意新作！

11月20日 死或生极限沙滩排球2



《死或生极限沙滩排球2》被Tecmo自夸为“世界上最美丽的游戏”，这是一款用来看，而不是用来玩的游戏，X360的机能将会让玩家看得更加过瘾。前作的销量不高，但玩家的热情极高，因此这款续作打出了9240日元的高价，意味着卖出一套游戏可以赚两套游戏的钱。不过一代在Xbox上可以算惊艳，而二代的画面进化幅度不是很大，Team Ninja的技术力有待加强。



X360的“世界最美丽游戏”！


■X360造型设计师乔纳森·海兹。

过智能手机和其他移动设备。海兹成长于波士顿和缅因州的海岸，他的母亲是一个抽象派艺术家，他的父亲在哈佛大学任教。海兹在罗得岛州设计学院获得了工业设计硕士学位，他最喜欢的作品是毕加索的《格尔尼卡》。无论从哪个方面看，海兹都与技术扯不上边，但考伊纳喜欢他带来的独到眼光。海兹加入后，考伊纳的工作开始顺利进行。这一次微软与索尼和苹果一样，可以投入足够充裕的时间和预算。海兹的灵感来源于1923年康斯坦丁·布朗库西(Constantin Brancusi)的雕塑"空中的鸟"，这是一个简单的白色雕塑，只用一个流线形，在最简洁的形态中最充分地表达了飞翔的意念。他告诉人们"技术同样需要诗意"。

Xenon的外形设计比原定时间晚了半年，但其成果十分令人满意。艾拉德和巴赫说，他们不懂艺术，但有人告诉他们，它看起来就像是索尼或苹果设计的，他们知道，这次肯定错不了了。



CHAPTER 7 在结束中开始

the End and the Begining



2004年，Xbox平台团队程序经理杰夫·西蒙(Jeff Simon)将Xenon的相关材料编撰成册，将其命名为《Xenon之书》(The Book of Xenon)，这本书的目的是让开发团队的所有成员了解目前为止该项目已经做出的所有决策。随着项目的进行，这本书的内容不断添加，最后成为了一本147页的书。对于软件开发团队，这本书的价值无法衡量。2004年夏季，《Xenon之书》被印刷后在内部流传，这是Xenon团队的最高机密文件，是所有开发者的圣经。

由于担心数字上的差别会给人造成"Xbox2比PS3落后一代"的印象，Xenon开发团队最终将主机名定为了Xbox 360。2005年5月12日，微软通过MTV的特别节目正式披露Xbox 360后，Xenon这个开发代号彻底成为过去，而Xbox 360的开发工作也已基本完成。

微软的公关团队开始广泛邀请媒体到他们的Xbox总部园区参观。如今微软已经不允许内部人员称X360为Xenon，但这个叫了5年的名字实在很难让人突然改口。艾拉德在一次策划会议上误将X360称呼为Xenon，结果被罚了1美元。艾拉德从口袋里掏出了10美元，说："多出来的是我预交的9次罚款。"

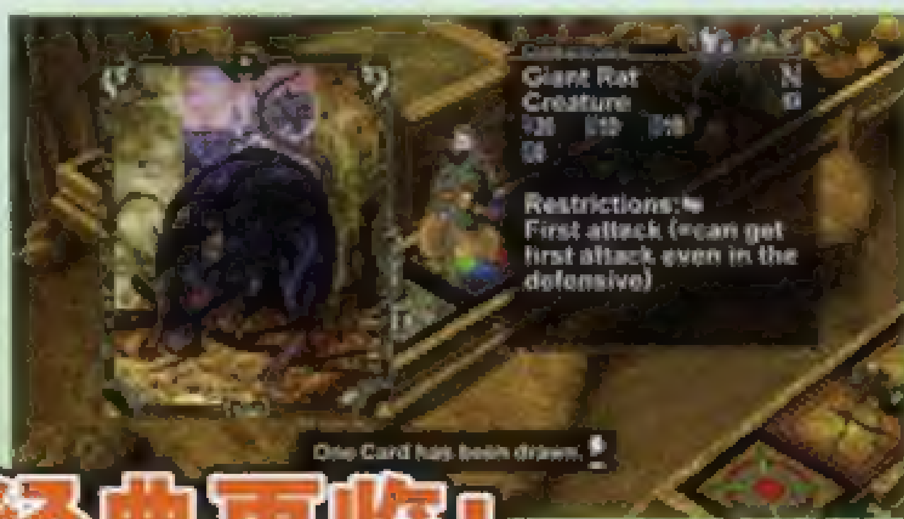
X360首发那一晚，罗比·巴赫来到了华盛顿Bellevue的Best Buy旗舰店，晚上9点的钟声敲响时，他看到比尔·盖茨将一台X360递给了一位已经在那里等了4天的玩家。"这是一种兴奋、解脱的感觉，对我而言，这是一种极大的个人满足感。现在我们终于准备开跑了。"巴赫说，"这种感觉，是一场战斗的结束，同时也是另一场战斗的开始。"


■比尔·盖茨与等待了4天的狂热玩家亲切握手。

11月22日 卡片召唤师传说



《卡片召唤师》自1997年发售以来已经推出了4部作品，每一款新作在《FAMI通》上都有至少30分的评价，是一个口碑极好的游戏系列。《卡片召唤师传说》则是一款以"国际化设计"为目标的新作，除了本土的铁杆迷外，也希望能够吸引到一批喜欢卡片游戏的欧美玩家。对应Xbox LIVE的网络对战将会充分诠释卡片游戏的乐趣。



卡片游戏传世经典再临！

11月30日 超级机器人大战XO



虽然只是一款以《超级机器人大战GC》为基础制作的移植版游戏，但《机战XO》的意义在于为日本广大的《机战》迷们提供了购买X360的理由。这是Banpresto的试水之作，只要销量不是太差，Banpresto就有可能将真正的新作搬到X360上，毕竟作为母公司的NBGI已经明确表示了对X360不遗余力的支持。本作增添了不少新内容，最大的特征就是可以网络对战。



献给《机战》迷的次世代惊喜！

12月7日 蓝龙



X360能否在日本改变命运，就要看12月7日《蓝龙》的表现。《蓝龙》的X360捆绑套装售价不到3万日元，对于想要及早感受次世代RPG的日本玩家有着巨大的杀伤力。TGS上2个小时的试玩等待时间已经预示了该作的光明前景，鸟山明的号召力、持续了一年的广告攻势，如果《蓝龙》这样的游戏都无法取得成功，微软恐怕也没有必要再对日本市场报以奢望了。



日本X360年度第一大作！

12月21日 失落的星球



在支持X360的日本厂商中，Capcom的成绩最显赫。Capcom的动作游戏一向比较适合国际市场，这是Capcom从一开始就全力支持X360的主要原因。《丧尸围城》获得成功后，稻船敬二已经成为Capcom最当红的游戏制作人，由其率领的第二开发部获得Capcom的全力支持。《失落的星球》获得了微软的高度重视，预计将可能突破百万销量，成为Capcom的又一王牌！



ACT天尊豪华阵容强力打造！

游戏机实用技术 TV GAME

总第164期 TV GAME半月刊
2006年12月A

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

12A
COVER STAFF
封面用图：美妙世界
设计总监／封面设计：Jason



CONTENTS Part 1



游戏情报站

前线狙击

特快专递

研究中心

攻略透解

游戏立方

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

简写	解释	简写	解释
ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

缩写	解释	缩写	解释
ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
IDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

神之手 ① Capcom/Clover Studio ② ACT ③
PS2 ④ GOD HAND ⑤ 2006年9月14日 ⑥ 日版 ⑦
1人 ⑧ 149KB以上 ⑨ 6800日元 ⑩
无对应周边 ⑪ 推荐玩家年龄 12岁以上 ⑫

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.售价 11.对应的额外周边/备注信息 12.推荐玩家年龄

游戏机实用技术 TV GAME

郑重声明

投稿须知

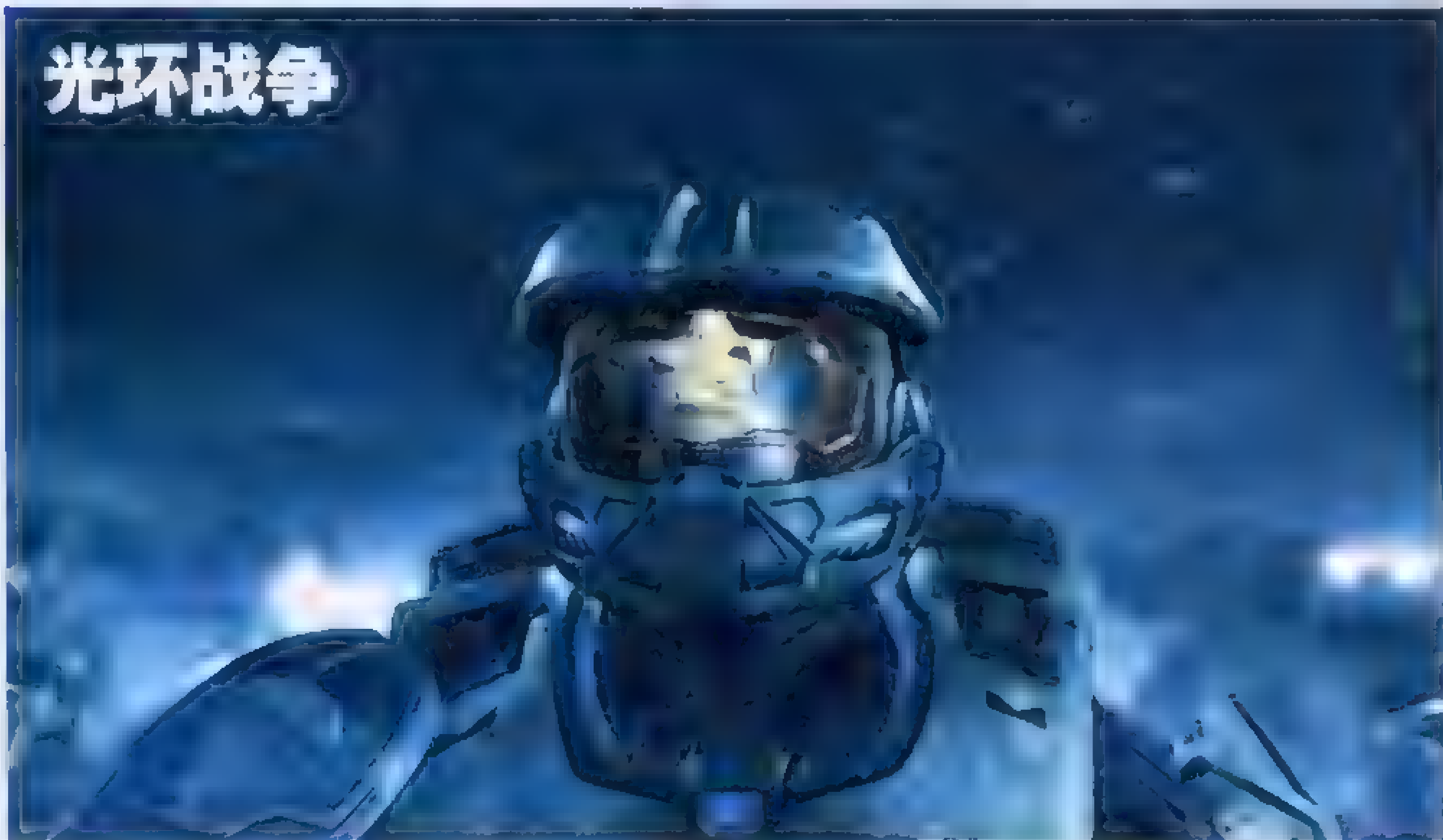
1 文责自负一投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2 独家授权一对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

CONTENTS Part 2

固定栏目

游戏光环 Gamehalo DVD mini 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有  标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！







TECHNOS街机名作回顾






游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

收藏者：

收藏日期：

游戏情报站 GAME NEWS STATION

新闻 NEWS
综述 SUMMARIZATION
评论 CRITICISM

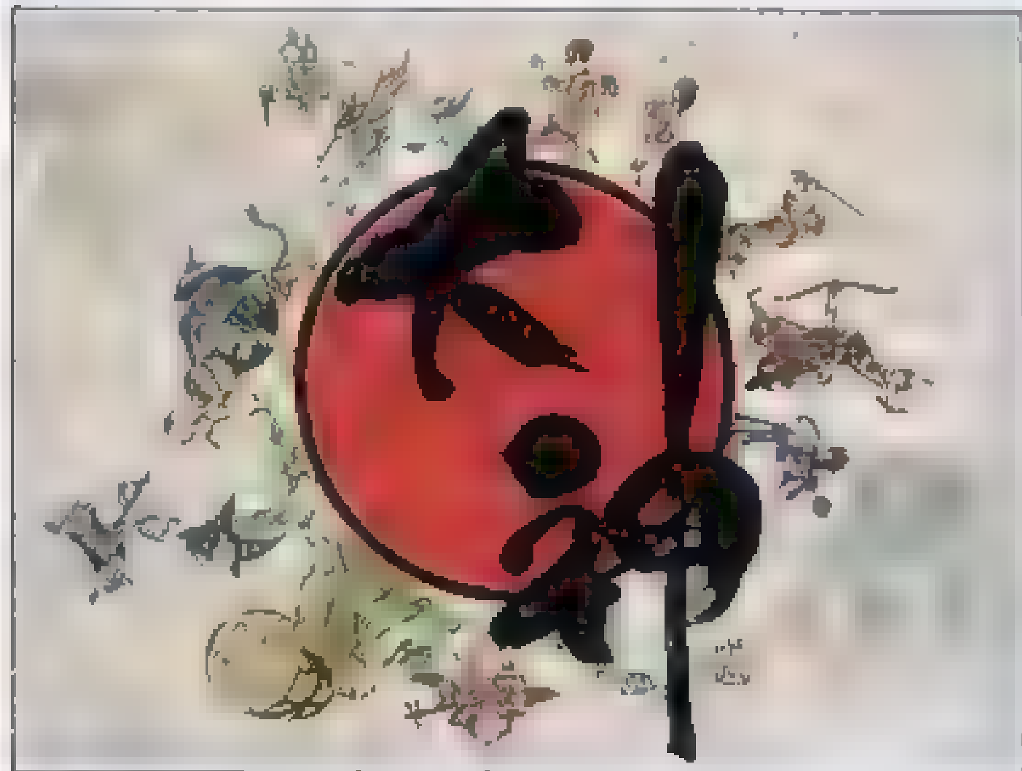
栏目主持 星夜

Capcom的悲情四叶草！四叶草工作室解散，多名Capcom高层离职！

特报 稻叶敦志、神谷英树、三上真司等名制作人离职，Clover制作室宣告解散！

传说只要找到长着4片叶子的三叶草，就能找到幸福，因此四叶草又被人们称为幸运草。可惜，Capcom的四叶草并没有给他们带来幸运。

2004年7月，Capcom出资9000万日元成立全资子公司"Clover"，这个单词既代表三叶草，又是"Creativity Lover"的缩写，代表着该制作室对创新和创造力的渴望。Clover的LOGO是长着4片叶子的三叶草，Capcom希望这能够给他们带来幸运。四叶草工作室的阵容十分强大，由原Capcom第4开发部所属人员为中心构成，集结了Capcom最著名的几位制作人，包括稻叶敦志、神谷英树和三上真司，创立之初总共有64人，其社长为原第四开发部制作人稻叶敦志。


▲《大神》的失败对于Clover制作室是巨大的打击。

四叶草成立后推出了很多充满创意的游戏，包括《红侠乔伊》的多部作品、PS2的《大神》以及不久前刚推出的《神之手》，总共推出了6部作品。Clover的这些游戏凭借独特创意获得了媒体和玩家的广泛好评，然而销售成绩却不尽人意。正是因为这种原因，Capcom决定将四叶草解散。

10月12日，Capcom宣布将会解散四叶草工作室。Capcom表示此举是由于四叶草的开发效率较低，并且Capcom希望将更多的资源集中在更有市场前景的领域，具体的解散和清算工作将于2007年3月底之前完成，因此解散四叶草的相关损失将会计入到本财年的特殊损失内，预计损失金额为4亿日元左右。四叶草工作室解散时仅余下15名员工，这些员工将全部转回Capcom的研发部门，而四叶草开发的作品版权仍由Capcom持有。


▲2002年11月14日，Capcom召开发布会公布了包括《生化危机4》在内的5款"NGC独占大作"。以上从左至右分别为三上真司、小林裕幸、加藤弘喜、柴田洋、神谷英树、须田刚一。

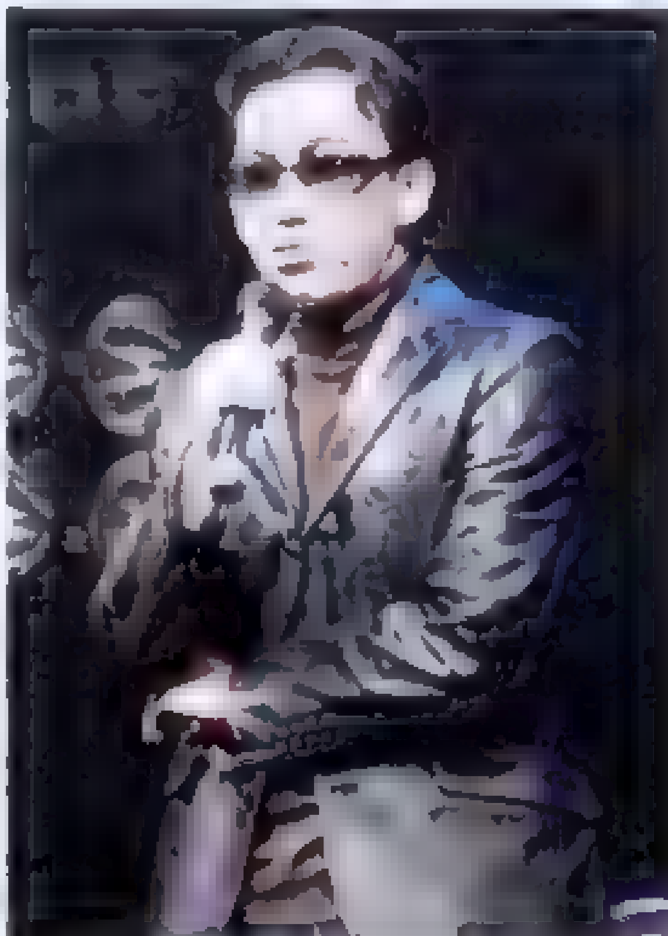
更为令人吃惊的是，在解散四叶草之前，该公司的多名高层都已经相继离开了Capcom。三上真司于去年11月便已离职，不过由于与Capcom仍有游戏开发合同在身，因此仍然会参与Capcom某些游戏的开发。稻叶敦志和神谷英树则于今年6、7月间相继辞职。Capcom的官方声明中表示，他们已经对此3人极力挽留，不过他们想要在新的环境下接受新的挑战，因而还是离开了Capcom。有传闻称，稻叶敦志和神谷英树将设立新的游戏开发公司，对此Capcom不予置评。

关于四叶草工作室



Capcom于2004年4月21日宣布成立四叶草工作室，当时Capcom社长辻本宪三表示，四叶草的成立目标是为未来的游戏创作带来灵感，其所发表的第一款游戏正是获得了巨大好评的《大神》。到其解散时，四叶草推出的游戏总共有六款，包括：《神之手》、《大神》、《红侠乔伊 乱斗嘉年华》、《红侠乔伊 摩擦。》、《红侠乔伊2 黑胶片之谜》、《红侠乔伊 新希望》。

关于三上真司



三上真司是Capcom转型的功臣，因开发了《生化危机》令Capcom在1990年代中期度过难关。不过虽然《生化危机》因PS而走红，三上真司却与索尼的关系非常恶劣，并极力促成了当初的"NGC独占《生化危机》全系列"事件。三上真司还曾公开炮轰索尼和Square，宣称"PS2和《王国之心》这种东西都能热卖，日本人的脑子真是有问题！"之前曾有传闻称，NGC版《生化危机4》销量不佳，Capcom高层将责任推给了三上真司，并对其做出降职减薪的处罚。《生化危机4》PS2版公布后曾一度传出三上真司愤而辞职的消息。

关于神谷英树



神谷英树于1970年出生于日本长野县松本市，大学毕业后即进入Capcom，后来因为在PS2初期提出了《鬼泣》的设计创意而获得Capcom高层的重用，其后由其主持开发的《红侠乔伊》也获得了广泛好评。

关于稻叶敦志



稻叶敦志1998年加入Capcom后立刻就参与了《生化危机 代号：维罗尼卡》的开发，随后由其主持开发的代表作包括《铁骑》和《红侠乔伊》等系列，四叶草成立后就担任了社长职务，并担任了《大神》的制作人。

PS3开始于美国接受预订，一日内售罄！

特报 每家店8台！美国最大游戏零售商限量接受PS3预订



10月10日，美国最大的专业游戏零售商GameStop开始在其全国各分店接受PS3的预订。由于PS3的供货状况很不乐观，GameStop及其于去年并购的EB Games获得的配货都不是很多，此次预订为每家分店仅分配了8～16台PS3。

PS3接受预订的消息传出当天(10月9日)，狂热的玩家们就开始涌到当地的GameStop和EB Games分店排队，希望能够在第二天一大早订到PS3，出现了少有的订货排队的现象。不少玩家在商店门前通宵等待，还有一些人干脆搭起了帐篷。到了第二天商店开门时，多数商店门外排队的玩家数量早已超过了PS3限量订购的数量。GameStop严格控制了内部员工购买PS3的数量，每家店内部员工最多只能认购2台，而对于订购的玩家，也限定每户人家只能订购一台。

据IGN等国外媒体对各零售店的调查，GameStop和EB Games各地分店拿到的配额与官方公布的有所出入，根据各商店平常的人流量，获得的配额为4～16台。虽然对玩家有订购的数量限制，还是有部分玩家订到了多台PS3。GameStop零售集团接受PS3预订的当日，玩家就已经将所有配额都订光了。据一些店员透露，多数玩家订购的是599美元的60GB版本。

由于货源紧张订购困难，PS3订购结束后，eBay等拍卖网站上立刻出现了PS3的价格炒作。一些订到了多台PS3的玩家将他们的订单收讫拍照上传到物品信息栏，证明自己可以在11月17日当天拿到PS3，并以此为凭证开出高价转卖给拍卖者。一些卖家表示，他们为了订购PS3在商店门前整整等了一个晚上，他们可以保证在11月17日当天将PS3寄给拍卖者。大多数卖家提供的都是60GB版本，一口价一般在2000美元以上。



▲为了订到PS3，玩家在店门外搭起帐篷通宵等待。

日版60GB版本PS3售价公开

硬件 日本高端版PS3将同步降价12800日元



自今年TGS展索尼宣布日版20GB版本PS3降价1万多日元后，60GB版本的定价就成为PS3发售计划的最大悬念。考虑到要维护两个版本售价的平衡性，采用开放售价的60GB版本PS3出厂价也必然要降低。根据最近日本各零售商和网络商城提供的商品信息，60GB版本PS3的售价将为62800日元(含税)左右。这个价位与20GB版本的原定价位(62790日元，含税)基本相同，比起原先的预估售价，60GB版本此次的价格降幅同样为12800日元左右。60GB版本的PS3除硬盘容量较大外，还附带了WI-FI功能和读卡器。

另据《FAM通》报道，PS3主机的包装中包括PS3主机、PS3无线手柄、AV线、电源线、USB线、RJ 45网线各一个，D端子、色差线、HDMI线等高清信号输出线需要玩家单独购买，不过也可以继续使用PS2的D端子或色差线。

Wii已达到200万台，产量将提升！

硬件 分析家预计Wii本财年出货量可达900万台

近日美国著名投资公司UBS的分析家Alex Gauna和Steven Chin表示，根据他们得到的信息，截至9月底，任天堂已经生产了200万台Wii。由于Wii的技术含量较低，芯片供应非常充足，并且目前市面上的需求量极大，UBS预计Wii本财年(截至2007年3月31日)的出货量将远远超越任天堂原先预计的600万台，达到700～900万台的规模。

Wedbush Morgan的分析家Michael Pachter也对Wii本财年的表现非常乐观，在其发布的一份报告中预测今年圣诞商战期间，Wii的游戏销量将会达到PS3的两倍。据Michael Pachter预测，PS3的游戏软件今年在美国的销售额将可达到1.44亿美元，而Wii将会达到2.88亿美元。此外，Wii本年度在欧洲的游戏销售额将会达到1.56亿美元。Pachter的预计主要是基于PS3和Wii的年内出货比例，PS3年内的总出货量预计只有200多万台，而Wii预计将会达到400万台。此外，Wii的首发游戏中有《塞尔达传说：黄昏公主》这种必定热卖的大作，而PS3的首发缺乏有销量保证的大作。

E3 2007细节公布，主场馆面积缩至1/40！

特报 ESA公布"E3媒体及商务峰会"举办时间及地点

今年7月末，美国游戏业协会ESA公布了一条令业内震惊的消息：全球最大的游戏展会"E3展"将会进行彻底改革，参加人数预计减少到十分之一。如今2007年E3展的细节终于确定。

ESA于10月13日宣布，2007年E3展将会定名为"E3媒体及商务峰会"(E3 Media and Business Summit)，将于2007年7月11～13日期间举办。本届E3展的举办地点将会分散在洛杉矶和加州Santa Monica市的多处，而主场馆则是位于Santa Monica的"Barker Hangar"。Barker Hangar原本是一个飞机棚，不过经常成为各种小型展会和活动的举办地，其总面积约为4万平方英尺(约3700平方米)。不过"E3媒体及商务峰会"将仅租用其中的1.6万平方英尺，在面积上大约为以往E3展的四十分之一。更为令人惊异的是，本届E3的展示区面积只有100～400平方英尺，这样的面积大约只够放下一块大屏幕以及十几台试玩机，显然不可能成为厂商们的主要游戏展示地带。

除了Santa Monica的主展场外，"E3媒体及商务峰会"还将在各种酒店里举办讨论会、午餐座谈会、演讲等，这些会议相信才是重点所在。至于以往E3展信息含量最高的展前发布会目前ESA还没有透露相关消息，不过ESA方面暗示应该还会延续发布会的传统。ESA会长Doug Lowenstein在声明中表示，之所以场地规模控制在这么小的面积内，是要为媒体和商务人士提供更为亲密的交流环境，提高游戏展示的效率。该展会将仅限于受邀媒体和厂商参加，并将于30天内接受登记。


▲外型简陋的Barker Hangar。

PS3手柄名为"六轴"，售价公布

硬件 PS3手柄5000日元，遥控器3600日元



10月3～7日期间举办的"CREATEC JAPAN"上，索尼携PS3参展，同时公布了PS3几款周边配件的售价。

最让人关注的是采用动作感应技术的PS3手柄。索尼表示，这款采用"六轴动作感应系统"设计的手柄将会正式定名为"六轴"(Six Axis)。之所以取这个名字，是为了体现PS3手柄的特性，并且由于PS3手柄不带振动功能，因此不适合沿用"Dual Shock"的名字。PS3可以支持7个手柄同时运作，手柄内置充电电池，可以通过USB接线充电，充满后可连续使用30小时。这款"六轴"手柄将于PS3首发同日上市，售价为5000日元。比起当前的PS2手柄，这一价位显然是相当昂贵的，看来"六轴感应系统"的成本也是相当高昂的。附带一提的是，Wii的左右双手柄售价合起来为5600日元。

除了"六轴"手柄外，索尼还在CREATEC上首次展出了PS3的遥控器。用这款遥控器可以方便用户欣赏蓝光影碟，该遥控器将于12月7日发售，售价为3600日元。该遥控器还对应蓝牙功能。索尼还将推出一款记忆卡转接器，让玩家将PS和PS2的存档数据传输到PS3上，其售价为1500日元，将于11月11日发售。

美国游戏市场9月增长38%

特报 NDS及X360再次成为主要促进因素

据美国著名市场调查机构NPD Funworld发布的数据，2006年9月，美国游戏市场呈现了极其强劲的增长势头，总销售额比去年同期增长了38%！

9月份，美国游戏市场的软硬件总销售额为7.77亿美元，而去年同期为5.63亿美元。主要市场刺激因素在于NDS和X360。该月NDS的游戏软件销售额增幅达194%，硬件销售额增幅达141%。NDS当月在美国卖出了40万台，目前其在美国的总销量已经达到了620万台，其中NDSL为140万台。任天堂预计NDS的2006财年总销量将达到2000万台，游戏销量可达8200万套。由于去年同期X360尚未上市，因此X360在9月份的大热销也成为主要市场刺激因素。NPD的数据显示，X360 9月份在美国的销量为25万台，其在美国的总销量已经达到了270万台。接下来的几个月将会成为X360的大增长期，据Wedbush Morgan的分析家Michael Pachter估计，10月份X360的美国本土销量将会达到40万台，11月份将会达到75～100万台，12月份预计可达150～200万台。

除NDS和X360这两大因素外，9月份PSP和PS2游戏也全线热卖。PSP的游戏销售额同比增长31%，甚至PS2的游戏销售额也比去年同期增长了12%。Xbox已经基本退出市场，游戏销售额同比降低了54%，NGC的游戏销售额同比减少25%，不过GBA仍然坚挺，游戏销售额同比增长2%。9月份，美国游戏软件总销售额为4.46亿美元，比去年同期增长29%。

2006年9月北美游戏销量榜

排名	平台	游戏名	销量
1	PS2	麦登NFL07	613021
2	X360	黑道圣徒	455342
3	PS2	乐高星球大战II	349616
4	NDS	口袋妖怪不可思议的迷宫 蓝色救助队	285311
5	X360	麦登NFL07	245602
6	GBA	口袋妖怪不可思议的迷宫 红色救助队	219923
7	NGC	乐高星球大战II	170019
8	Xbox	麦登NFL07	166192
9	NDS	星际火狐Command	137620
10	NDS	新超级马里奥兄弟	134954

Wii新作体验会及各种周边公开

硬件 Wii软硬件开发顺利，周边定价公开

任天堂近日更新了官方网站，宣布将于11月3日起在日本名古屋、大阪和东京等地举办Wii和NDS的新作试玩体验会"Nintendo World 2006 Wii体验会"，当地玩家可免费到现场参观试玩。任天堂预计会在该活动中展出16款与主机同步推出的首发游戏。此外，在任天堂的官方网站中将原定年内发售的游戏(首发游戏不计入在内)从原定的11款变更为8款。

虽然年内发售的游戏数量有所减少，但Wii目前的游戏开发非常顺利。为了解决Wii游戏开发中动作感应的开发难题，目前任天堂已经与人工智能开发公司AiLive合作，推出了一套智能开发工具。利用该工具，制作者若是想要设计一个用Wii手柄模拟投掷的动作，只要自己用手柄实际操作一遍，就可以让电脑记录下来，从而大大简化了开发工作。

不仅软件开发非常顺利，Wii的硬件和周边生产也十分顺利。任天堂的官方网站公布了Wii的一些主要周边的售价。

Wii各主要配件发售日及售价

配件	发售日	售价
Wii专用色差线	2006年12月2日	2500日元
Wii专用AC电源(与主机同捆)	2006年12月2日	3000日元
512MB SD卡	2006年12月2日	3800日元
Wii专用AV端子线(与主机同捆)	2006年12月2日	1000日元
Wii专用USB网络适配器	2006年12月	2800日元
Wii专用S端子线	2006年12月2日	2500日元
Wii专用D端子线	2006年12月2日	2500日元

10月11日为纽约"《最终幻想XII》日"

特报 《最终幻想XII》纪念日活动于纽约时代广场召开

虽然在10月初就已经有盗版在市面上流传，但正版的美版《最终幻想XII》要等到10月31日才会与玩家见面。为了庆祝这款大作上市，Square Enix在"DigitalLife"展会上展出了《最终幻想XII》最终版的试玩DEMO，该消费电子展于10月12～15日期间在纽约举办。

为了给《最终幻想XII》造势，Square Enix甚至说服了纽约市旅游市场组织，将10月11日定为纽约的"《最终幻想XII》日"。10月11日当天纽约副市长迪莫西在时代广场游客咨询中心亲自宣读了"《最终幻想XII》日"的认定书，制作人河津秋敏和北美SE高级副总裁兼首席运营官冈田大士朗一起接过了认定书。河津秋敏在仪式上激动地说："20年前，Apple II上的RPG游戏让狂热的日本玩家们自己动手制作游戏，并由此诞生了《最终幻想》。如今《最终幻想》已经进入了第12代，能够在这样的一个地方接受这样的荣誉，作为那些年轻人一分子的我，将永远记住这份感动！"当天，时代广场的街头大屏幕上不断播放着《最终幻想XII》的预告片，由北美SE挑选出来的3位Cosplayer也进行了表演。



Wii最受日本游戏制作人青睐，日本玩家最期待PS3！

《FAMI通》公布次世代主机民意调查结果，游戏制作人及普通玩家意见不一

东京游戏展结束后，《FAMI通》发布了对游戏开发者以及TGS观众关于次世代主机的调查结果。《FAMI通》访问了来自19家公司的58名游戏制作人，结果显示，60%的制作人认为Wii的销量将会最高，37%的人认为是PS3，只有3%认为会是X360。63%的制作人最希望在Wii上开发游戏，PS3为32%，X360为5%。49%的开发者最希望拥有Wii，PS3为42%，X360为9%。

相比之下，玩家对PS3的支持率高于Wii。《FAMI通》在TGS上采访了4000多名观众，58.3%的玩家最期待PS3，Wii为33.8%，X360为7.9%。不过有一点不可忽略的因素是任天堂没有正式参展，因此会在一定程度上影响观众对Wii的期待度。另外，对于PS3的机型，65.8%的观众表示更想买60GB版本。《FAMI通》的具体调查结果如下：

游戏制作人的主机期待度

[illegible]	
非常期待	48%
一般期待	32%
不期待	18%
X360	
非常期待	13%
一般期待	40%
不期待	45%
[illegible]	
非常期待	63%
一般期待	36%
不期待	1%

游戏制作人最感兴趣的功能

PS3	
画面	19票
总体规格	10票
CELL处理能力	9票
内置硬盘	3票
蓝光	3票
[illegible]	
Xbox LIVE	18票
游戏开发便利性	13票
可与Vista联动	12票
画面	6票
主机平衡性	4票
[illegible]	
手柄	34票
WiiConnect24	9票
虚拟主机	6票
游戏开发便利性	4票
价格	3票

游戏制作人最感兴趣的游戏

[illegible]	
潜龙谍影4	12票
最终幻想XII	10票
审判之眼	7票
非洲	6票
天剑	4票
[illegible]	
蓝龙	18票
失落的奥德赛	14票
卡片召唤师传说	8票
丧尸围城	4票
高达 特洛伊行动	4票
[illegible]	
塞尔达传说 黄昏公主	26票
超级马里奥 银河	8票
Wii Sports	5票
动物之森	3票
任天堂全明星大乱斗X	3票

TGS观众对主机价格的看法

X360	
适中	65%
昂贵	25.2%
便宜	9.8%
[illegible]	
昂贵	56.5%
适中	35.7%
便宜	7.8%
[illegible]GB版本	
昂贵	64.6%
适中	20.1%
便宜	15.3%
Wii	
适中	60.5%
便宜	25.9%
昂贵	13.6%

TGS观众的主机购买倾向

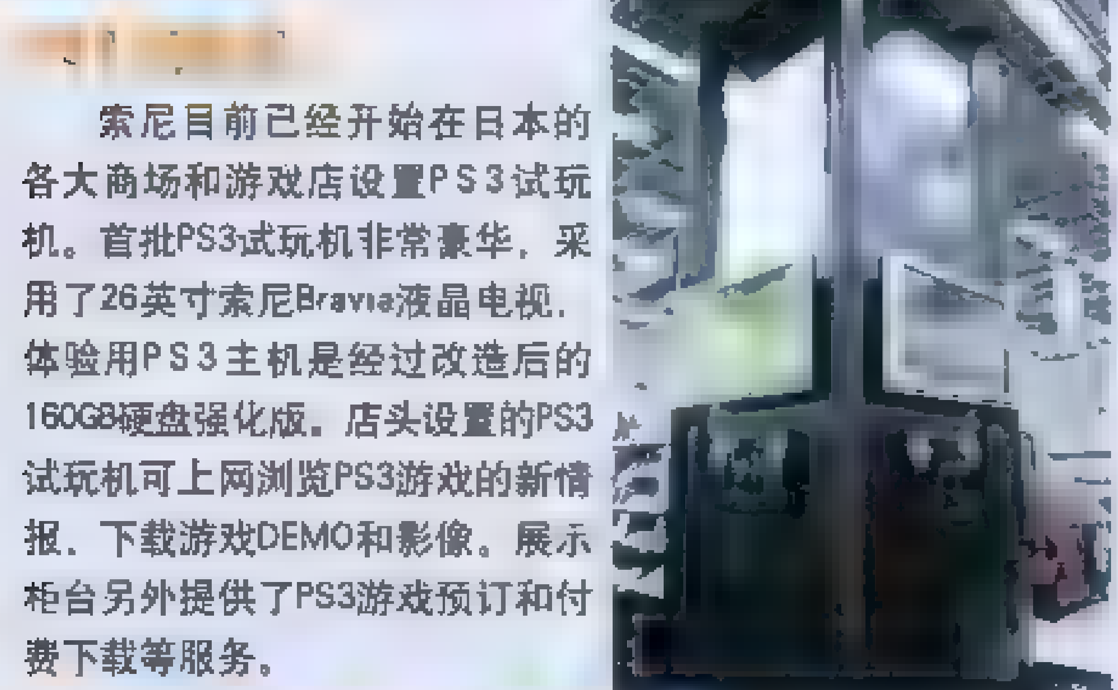
X360	
不打算购买	66.4%
简装版上市当日购买	1.4%
买来当圣诞礼物	0.8%
有适合游戏就买	15.1%
有闲钱就买	16.3%
PS3	
不打算购买	36.2%
上市当日购买	10.5%
买来当圣诞礼物	0.8%
有适合游戏就买	26.4%
有闲钱就买	26.1%
[illegible]	
不打算购买	33%
简装版上市当日购买	17.8%
买来当圣诞礼物	1.8%
有适合游戏就买	26.5%
有闲钱就买	20.9%

新闻短波

育碧近日公布了PSP版《波斯王子：宿敌之剑》的游戏画面，这款由Foundation 9旗下的Pipeworks制作室开发的游戏有着相当出色的画面表现。本作基于PS2的《波斯王子3：王者无双》开发，增加了全新的战车关卡，游戏主菜单中就可以直接选择战车模式。



任天堂近日宣布，NGC版《塞尔达传说：黄昏公主》将仅提供网络预订一种销售方式，该作的网络订购将从11月6日开始，其发售日为12月2日。



索尼目前已经开始在日本的各大商场和游戏店设置PS3试玩机。首批PS3试玩机非常豪华，采用了26英寸索尼Bravia液晶电视，体验用PS3主机是经过改造后的160GB硬盘强化版。店头设置的PS3试玩机可上网浏览PS3游戏的新情报、下载游戏DEMO和影像。展示柜台另外提供了PS3游戏预订和付费下载等服务。



微软日前开放了"Xbox Live Pipeline"网站，通过该网站，玩家可以在PC上查询所有于Xbox LIVE卖场内提供的下载内容。不过该网站仅供浏览，下载仍需通过X360进行。

SCEA产品经理John Koller近日重申，SCE认为目前没有降低PSP售价的需要，不过他们会提供更为丰富的游戏阵容。今年年末商战期间，PSP上将会有110款新作上市，使得总游戏阵容达到230款。

10月12日，Capcom宣布将于10月20日下午1点开始推出《怪物猎人 携带版》的特别任务供玩家免费下载。这是在TGS上供应的特别任务，名为"愤怒的黑狼鸟"。玩家在该任务中将会接受"十字伤痕的男人"的委托，讨伐怪物Younger Ruruga。之前Capcom已经提供了18个任务供玩家免费下载。



日本产业设计振兴会举办的"日本优秀设计奖"从1957年开始举办，评选范围包括当年度的商品、建筑、环境等各种领域。[illegible]2006年的日本优秀设计奖名单已经公布，4大类共2918件作品经过角逐后共评出了1034件优秀设计作品，其中超薄PS2、PSP、GBM、NDSL以及由美国和日本团队共同设计的X360都进入了商品设计部门娱乐关联商品的获奖名单。



SCEJ于10月3日宣布，将于10月19日在日本推出一款PSP新套装。这款套装采用了黑白两种款式，将附赠一张1GB的记忆棒，不过与豪华版相比少了线控耳机和主机吊带。这款PSP新套装采用开放售价，将限量推出。



NBGI宣布，将会在11月11日～12月31日期间举办《山脊赛车7》(R活动)和《机动战士高达 锁定目标》(G活动)的发售纪念活动，送出1111份奖品，玩家只要将游戏附带的抽奖券寄往NBGI即可参加。"R活动"对应奖品为HT-SL800W无线家庭影院一套(10名)和《山脊赛车》仿真模型一个(111名)，"G活动"部分的奖品为高达DVD套装和高达头限定版套装(5名)以及HGUC 1/144吉姆striker模型一个(955名)。最为豪华的奖品是"R&G活动"(需同时购买两款游戏)，获奖者可以得到索尼KDL-20S2000 Bravia液晶电视一台(10名)或MDR-DS6000数码高保真耳机一副(20名)。

《孤岛惊魂》是目前公开的游戏中画面最为惊人的作品，可惜只是公布了PC版，人们对于PS3和X360的性能能否完全移植这样的游戏表示怀疑。不过最近Crytek首席美术指导Michael Khaimzon表示，将《孤岛危机》移植到次世代主机上"没有任何困难"。不过Khaimzon同时表示，要移植到家用机上，可能还是会有一些缩水，不过画面会与PC版极为接近。



▲左边为实景右边为游戏画面。

来自SCE内部的消息显示，目前SCE已经集结了《死魂曲》前两作的制作团队，投入到PS3版《死魂曲3》的开发中，本作有望于2007年发售。

Media Works近日宣布，第一本《电击PS3》杂志将于2006年11月2日上市，售价为500日元。该杂志总共116页，每期发行量为10万本。

《彩虹六号：维加斯》PSP版公布！

软件 PSP版《维加斯》为家用机版外传

育碧近日正式公布了《彩虹六号：维加斯》的PSP版。本作并非PS3和X360版的移植，而是由育碧魁北克制作室开发的原创新作，在剧情上为家用机版的外传。本作将于12月初发售。

《维加斯》的PSP版虽然也是讲述发生在赌城拉斯维加斯的恐怖袭击事件，但在剧情和人物上都是与家用机版不同的。在游戏中，玩家扮演的是彩虹小队的Brian Armstrong，与狙击手Shawn Rivers一起行动。他们原本只是进行一项普通的营救任务，却在任务的执行过程中遭遇由Lucas Picares率领的恐怖组织，他们正试图向当地的水利中心下毒。两名彩虹队员要阻止他们毒害全城市民的邪恶计划。

考虑到在PSP上进行FPS游戏操作较为困难的问题，本作设计了目标自动锁定系统，并且玩家可以自己设定各个键位对应的功能。逼真流畅的动作是家用机版最大的优点之一，而PSP版也将会保留同样的动作系统，背靠墙壁和掩体的时候会切换为第三人称视点。在剧情的某些关键时刻，玩家可以在两名主角间切换操作。在画面上，本作发挥了PSP的极限性能，育碧投入了50人的开发团队全力制作，画面上已经达到了PS2的级别，并且游戏中的场景非常丰富，除了赌场外，还有农场、水坝等野外场景。本作还将支持局域网和线上多人游戏模式，包括生存和团队生存等模式。



▲作为一款掌机游戏，本作的游戏画面确实是非常惊人。

PS3质量问题缠身索尼股价下跌

硬件 TGS PS3试玩频繁死机现象引起重视

上个月的东京游戏展后，PS3试玩机频频出现死机的现象引起了业内人士的高度关注。去年5月X360在E3上展出时虽然也屡屡出现死机问题，但到了9月份的TGS后已经相当稳定，而如今的PS3距离发售不到2个月时间，竟然还存在如此严重的死机现象，不禁让人怀疑PS3的质量。10月初，著名投资银行高盛以PS3质量问题为理由将索尼的股票评级从“买进”下调到“普通”。高盛的评级调整发布后，索尼的股价下跌了2.75%。



▲最近在CREATEC上展出的PS3系统界面。

东京Macquarie Equitities投资公司的David Gibson也认为，PS3的频繁死机是因为主机过热，CELL CPU的散热性值得怀疑，PS3在即将进行大规模量产的时候还出现如此严重的问题，实在让人怀疑索尼的技术力。对此，索尼方面表示PS3在TGS上频频死机是因为将一大堆PS3放在一起，很容易导致过热，并且会场本身的拥挤嘈杂以及试玩机的摆放问题都是导致过热的原因。也有一些人认为，PS3的死机是因为其操作系统仍未完善。SCE方面承认，TGS上的PS3操作系统并非最终确定版。人们怀疑操作系统存在的技术缺陷导致了PS3的频繁死机，而由于时间太短，索尼可能无法赶在量产前修正操作系统的问题。不过如果是软件问题，索尼可以通过在发售后提供补丁的方式解决。

令人欣慰的是，索尼股价下跌的趋势并没有持续多久，10月13日，索尼股价回升了3.7%。

Wii美国接受预订当日售罄

特报 Wii于PS3三日后接受订购，盛况不相伯仲

PS3在美国接受预订当天立刻被热情的玩家一抢而空，同一周Wii也在GameStop和EB Games的全美各分店开始接受预订，与PS2一样，玩家对Wii的反应也非常热烈。

虽然任天堂表示Wii的供货非常充足，但GameStop集团初步提供预订的数量非常有限，不过比起之前的PS3，各个分店获得的Wii的配额要稍多一些。尽管如此，10月13日Wii在北美接受预订当天同样被玩家抢购一空。



据美国Next-Gen.biz网站报道，纽约地区所有GameStop和EB Games分店都反映Wii接受预订当天已经卖光，并且卖得非常之快。有一家分店的店员说：“我们10点开始接受预订，到了快11点的时候已经全部被订光了。”还有一家店的店员说：“整个过程只持续了大约半个小时。”由于GameStop集团明确表示不会透露各店的配货情况，因此提供订购的Wii到底有多少台目前无法确定，不过不少分店都出现了50人以上的队伍。

HDLoader被罚千万美元

特报 ESA称其为游戏业的“重要胜利”

HDLoader是号称最强的PS2硬盘管理软件，让玩家可以将完整的游戏存放到PS2硬盘上，可以大幅缩短游戏读盘时间。此外，由于玩游戏不再需要原版盘，因此严重损害了索尼的利益。SCEA曾数次勒令HDLoader的发布商立即停止推出HDLoader，并向法院提出起诉，要求其赔偿SCEA的经济损失。最近该案的判决结果已经公布，加州北部法院法官Claudia Wilken宣布，被告已经触犯了“千禧数字版权法案”(DCMA)，必须向SCEA支付9541600美元的经济补偿，被告方包括：Defendants Divineo公司、Divineo英国分公司以及Divineo SARL分公司和一位加拿大公民以及一位法国公民。美国娱乐软件协会(ESA)表示，这起官司是游戏业的一次“重要胜利”。

本期关注数字

1000亿

任天堂近日将其本财年(截至2007年3月31日)的净利润预期从原先估计的830亿日元上调到1000亿日元，主要原因是日元贬值以及NDS和Wii的良好销售预期。任天堂表示，目前NDS的月产量已经达到了220万台，并且仍然呈现供不应求的局面，因此任天堂将本财年的NDS销售预期从1700万台提高到2000万台。NDS的软件销量预期也提高9%，预计本财年可卖出8200万套。

700万

任天堂宣布，《任天狗》的全球销量已经突破700万。该作在欧洲销量超过400万，在美国销量超过220万，日本销量也超过100万。目前该作在欧洲仍持续热卖，而在美国预计于圣诞商战期间还将出现销量反弹。

41%

Enterbrain于10月13日公布了2006年度上半财年(3月31～9月24日)的日本游戏市场统计数据。据统计上半财年日本国内游戏软硬件总销售额达到了2405亿日元，比去年同期增长了41%。NDS在这半年里的总销量为456万台，目前在日本的累计销量已经达到了1108万台。相比之下，PSP在这半年的销量仅为83万台，累计销量为400万台。上半财年，任天堂在日本国内的游戏销量为1092万套，NBGI为248万套，Konami为211万套。

本期新闻综述

四叶草 创意之死

本月最让人遗憾的新闻当数四叶草工作室的解散，由Capcom最强开发团队"第四开发部"巨星云集的四叶草成立之初曾风云一时，Capcom社长迁本宪三在该公司成立发布会上宣称，四叶草的成立目的是为了让Capcom的"管理能力和开发能力达到世界级水平"。四叶草被认为是Capcom的创意集中地，《大神》凭借惊人的创意获得了业内的一致认可，本刊也给出了29分的高评价。然而作为一家企业，毕竟需要考虑到商业利益。《大神》虽然业界评价高，但销量并不理想，9月份在美国上市时只卖了86676套，在日本上市首周销量仅勉强迈过6万套，作为Capcom全力打造、开发时间长达3年的游戏，这样的销量实在不能让人满意。而不久前上市的《神之手》号称由三上真司与稻叶敦志联手打造，首周销量却不到5万套。相比之下，X360的《丧尸围城》目前销量即将突破百万。比起强调感观刺激的《丧尸围城》，四叶草的游戏虽然创意有余，然而过于另类的风格让以Light User为主的游戏市场难以接受，玩家不愿意尝试，再有内涵也是枉然。四叶草的解散给试图走创意路线的厂商们以当头棒喝，除非是任天堂那种具有极强市场引导力的厂商，否则走另类创意路线实在很难在竞争越来越激烈的游戏市场立足。



本月关注企业

Level-5转型发行商

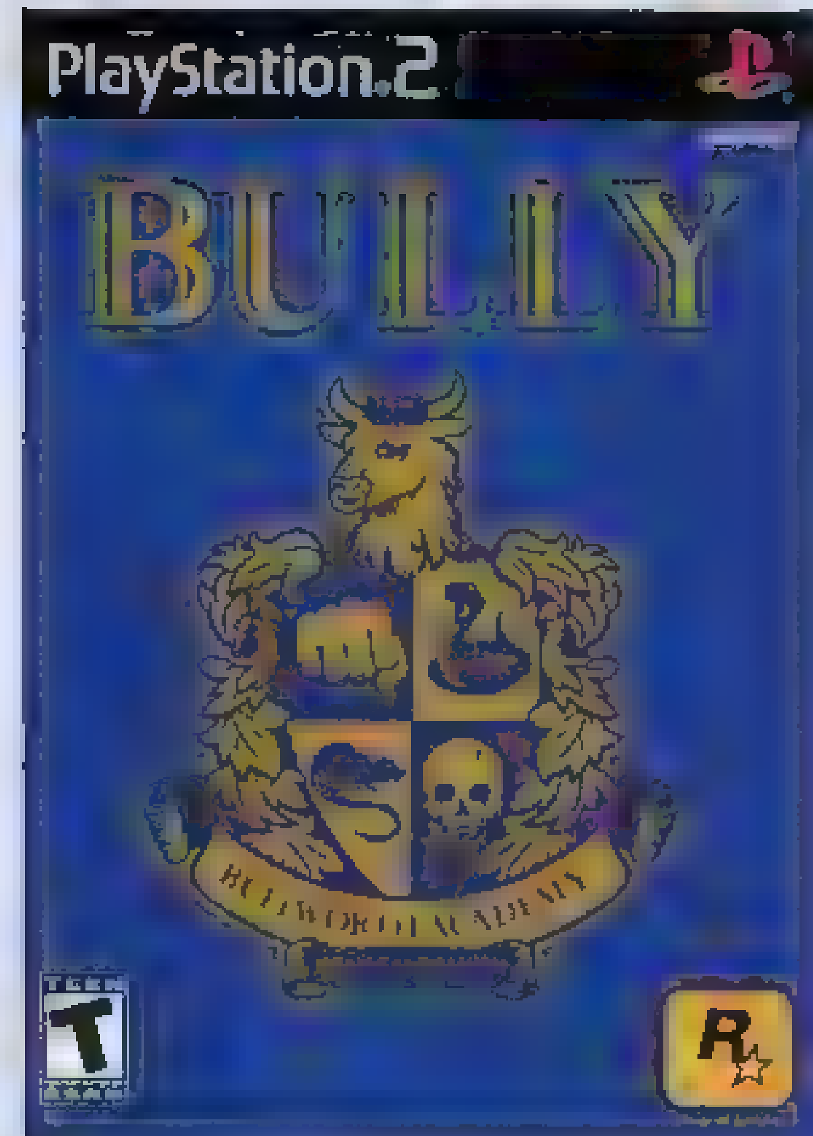
因开发了《勇者斗恶龙VIII》成为明星制作室的Level-5于10月11日召开发布会，在公布了一款NDS新作的同时(详见本期新作短波)也宣布了向游戏发行商转型的计划。今后Level-5将成为一家兼具游戏开发和发行业务的游戏公司，由其自己发行的第一款游戏正是NDS的《雷顿教授与不可思议之町》。随着公司发展方向的改变，Level-5的企业标识也进行了重新设计，新LOGO中的V代表了"Vision"(远见)。



本月争议事件

Rockstar又惹麻烦

于10月17日发售的《Bully》是Rockstar的最新力作，也是近期在美国最受关注的游戏之一。在这款游戏中，玩家扮演一位普通的中学生，能够在学校里进行各种小破坏。由于Rockstar的暴力游戏背景，人们认为《Bully》也将含有血腥内容，甚至可以在学校里随便杀人。然而美国游戏评级机构ESRB给该作的定级却是"T"，即13岁以上青少年均适合。对此迈阿密律师、反游戏活动家Jack Thompson表示非常不满，并要求迈阿密法官Ronald Friedman对游戏进行彻查。Thompson认为，《Bully》是1999年哥伦拜中学大屠杀的翻版。对此，Thompson组织了一个审核小组，并在他参加的情况下对游戏进行试玩调查。



Friedman参观了游戏之后表示并没有发现任何不适当的内容，因此允许《Bully》按原计划上市。对此，Thompson非常愤怒，并发表了一封公开信对Firedman法官进行了人身攻击，信中说："对于你处理此事的方式我实在不敢恭维，难怪达德郡大法官和Rhea Pincus Grossman(美国的一位著名法官)都受不了你！"

本月硬件对抗

PS3 VS Wii

《FAMI通》出版商Enterbrain的社长浜村弘一近日发表了一份次世代主机的预测报告，报告显示，PS3本财年的全球销量将为413万台。浜村弘一认为，PS3的初期发展将会十分艰难，不过随着成本的降低，PS3在未来两三年内将会迅速发展，预计在2年后总销量将会达到2351万台。报告中还预测Wii本财年销量将为547万台，比任天堂预计的600万台目标略低。

由于PS3和Wii都将于下个月上市，哪部主机更受欢迎成为人们关注的焦点。多数分析家认为，今年之内Wii会领先，到明年底形势将会逆转。浜村弘一预计Wii在日本国内的年内销量为100万台，到2007年末其日本销量可达340万台，全球销量为1048万台。而PS3今年内在日本只会卖出75万台，但到2007年底其全球销量将会达到1197万台。



本月市场观察

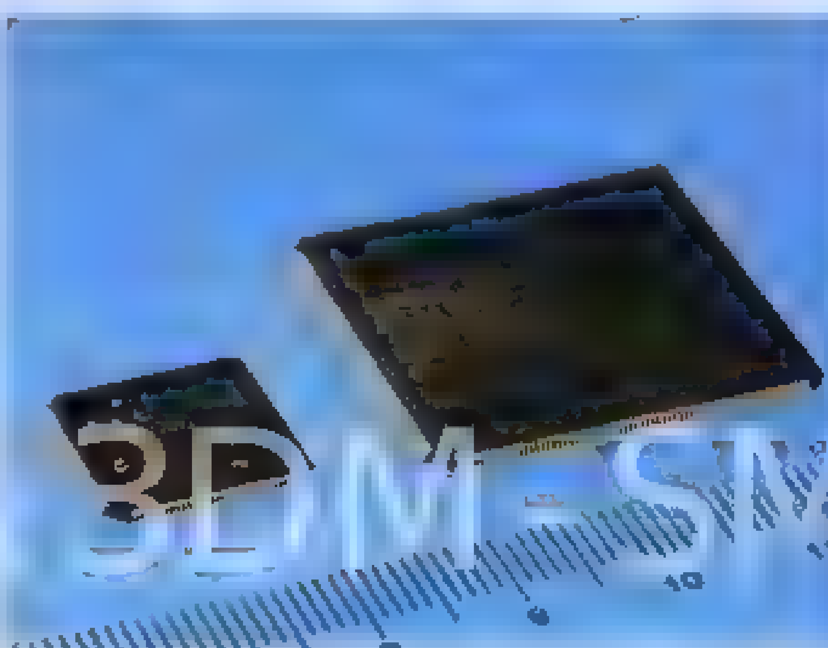
美国"活跃玩家研究"

美国著名市调机构尼尔森近日公布了"活跃玩家基准研究"(Active Gamer Benchmark Study)结果，调查显示，美国的"活跃玩家"共1.17亿人，其中56%玩线上游戏，线上游戏玩家中女性占64%。此次调查对"游戏"的定义较广，涵盖了网络棋牌类游戏，这也是线上游戏玩家以及女性玩家所占比例较高的主要原因。尼尔森的调查表明，目前已经有1500万玩家的年龄在45岁以上。

在电视游戏玩家中，PS2的拥有率为59%，Xbox为33%，NGC为30%，X360为15%。活跃玩家每周平均玩14个小时电视游戏，掌机游戏平均每周游戏时间为17小时。目前已经有24%的活跃玩家用手机玩游戏。活跃玩家平均半年买4款游戏，90%在零售店购买，网络购买只有10%。每款游戏的平均进行时间为47小时。活跃玩家每周的娱乐花费为58美元，其中游戏花费为16美元。

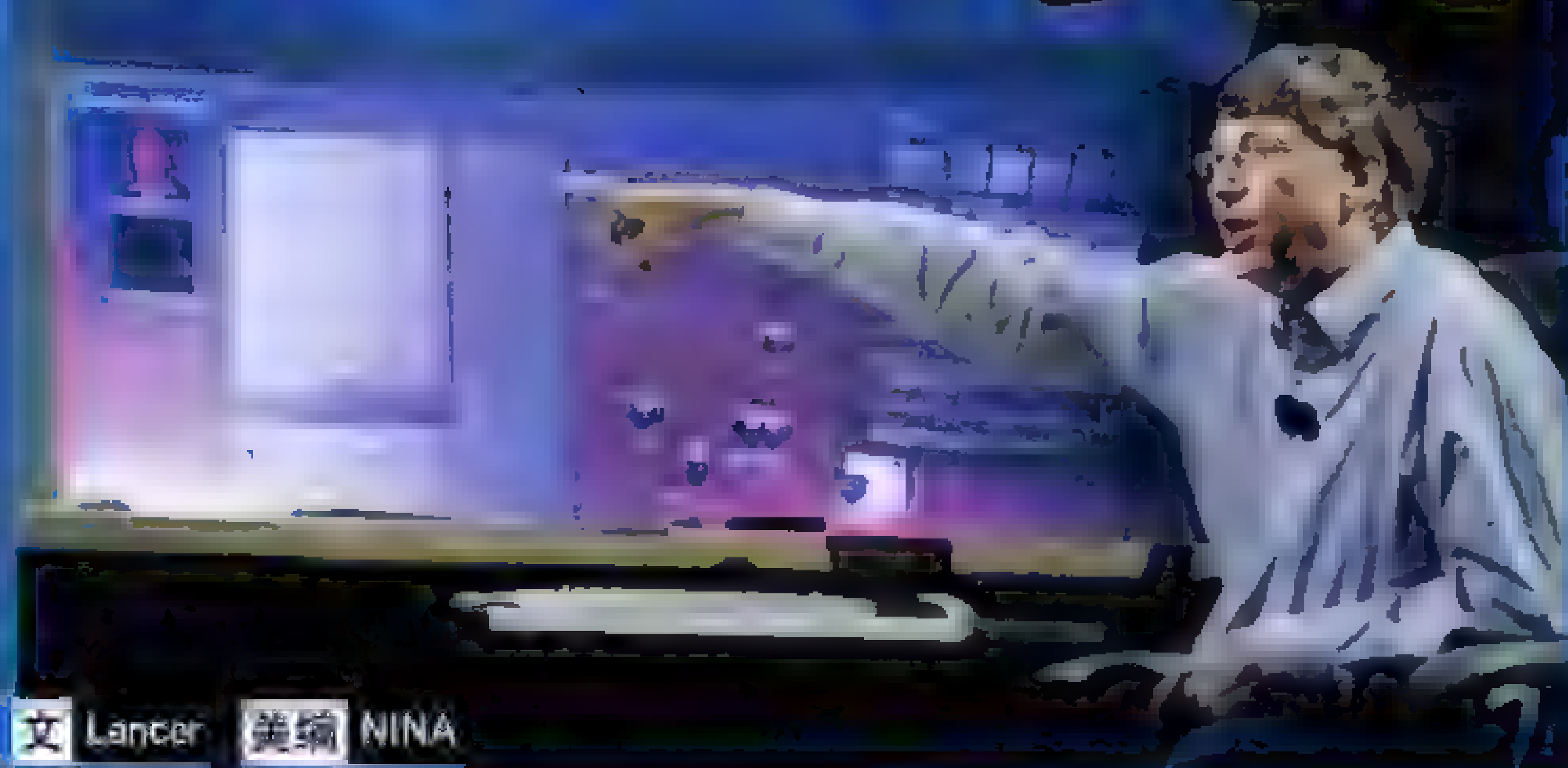
BD/HD-DVD将融合?

蓝光和HD-DVD这两种光碟规格的存在为消费者带来了很多选择上的不便，因此不少厂家希望推出融合两种规格的播放器。不过曾公布了BD/HD-DVD一体机计划的先锋和LG最后都因为成本问题而放弃。目前蓝光播放器的市面价格为1000美元，HD-DVD为500美元，二者的刻录机价格都在3000美元以上。将两种规格融合需要搭载两种光驱，成本实在太高。不过最近NEC表示他们研发了一种能够兼容蓝光和HD-DVD的控制芯片，能够大幅降低一体机的成本。并且随着蓝光和HD-DVD元器件成本的逐渐回落，一体机的造价将逐渐控制到人们可以接受的范围。但这种一体机还存在一个巨大的障碍，那就是生产商必须同时交纳蓝光和HD-DVD的授权金。因此松下某高层在日本CREATEC展会上表示，推出一体机的行为是"极其愚蠢的"。



LIVE时代

文 Lancer 美编 NINA



“它将会改变所有人使用软件的方式，根据经验，我们相信这将会是一场大变革。它不会像1990年代末那样一夜之间骤然发生，但如果我们以5年为周期，那将会是一场猛烈的风暴。这就是LIVE时代。”

2005年11月1日，比尔·盖茨掀开了“LIVE时代”（LIVE ERA）的序幕，这是微软狙击Google的宣言。在这场软件巨人与网络巨人的旷世之战背后，是一场用网络连接一切的革命，而在这场革命中，微软已经落于人后。

“LIVE时代”宣言发表的20天后，比尔·盖茨在西雅图的BestBuy与普通玩家一起感受次世代的精彩——X360发售首日，新一代的Xbox LIVE同步上线，“LIVE时代”的5年周期刚刚开始，Xbox LIVE的第一个5年计划已经进入中间阶段，作为“LIVE时代”的先锋，Xbox LIVE已经结出了累累硕果。

五年计划

2002年11月15日，Xbox LIVE在Xbox上市一周年之际正式上线，共有9000多家零售店提供了“Xbox LIVE启动包”，同日上架的Xbox LIVE游戏有6款。从上午8点开始，平均每个小时有2000名新用户注册账号。Xbox团队在微软总部园区的自助餐厅里举办了简单的庆祝晚会，整个总部的喷泉都被灯光染成翠绿色。那一天结束时，Xbox LIVE已经达到了同时1万人在线的规模，3天内，Xbox LIVE的注册用户数量达到了8万人。

Xbox LIVE的宽带网络骨干网供应商是Level3公司，这家公司铺设了总长2万公里的城际网络，随着Xbox LIVE的注册用户越来越多，Level3在其全球的74个数据中心为微软分配了越来越多的网络带宽。由于Level3公司有自己的互联网骨干网，可以保证良好的网络连接，早期的很多线上游戏网络就是因为缺乏这样的网络环境而无法维继。不过Xbox LIVE的网络也不是没有出现过问题，上线当晚就出现了部分用户无法连接的情况，微软网络团队不得不连夜抢修。此外，当时美国在线的用户无法连接Xbox LIVE。尽管如此，比起宽带网络基础架构准备不足的PS BB，Xbox LIVE已经领先许多。

从一开始，Xbox LIVE就是为X360打造的网络计划，Xbox的第一代Xbox LIVE仅仅是微软的热身。2002年，微软Xbox部门已经为Xbox LIVE规划了一个5年计划，其相关总投资将近20亿美元。Xbox LIVE的总负责人Cameron Ferroni曾经表示，X360的网络连接就像将其与电源和电视机连接一样，是享受X360游戏娱乐不可或缺的重要步骤。为了提高X360的普及度，Ferroni提出采用收费和免费的两种Xbox LIVE服务，并将网络选项设计到主菜单面板的重要位置。次世代Xbox LIVE的提案得到了微软最高决策层的高度重视。微软CEO鲍尔默一直对长期巨额亏损的Xbox业务颇有微辞，但Xbox LIVE与索尼相比的领先优势使其对次世代大战的前景充满信心，鲍尔默相信，Xbox LIVE将会成为他们的突破点。

Xbox是微软征服客厅计划的一颗棋子，而Xbox LIVE是将Xbox计划与微软全局战略连接的纽带，因此从一开始微软对Xbox LIVE的投入就十分大方。2002年5月的E3展上，微软娱乐设备部总裁Robbie Bach宣布第一代Xbox LIVE计划的总投入达10亿美元，初期已有60多家厂商加盟，到2003年底将会有50多款Xbox LIVE游戏推出。但Xbox LIVE的推广过程比微软想像地艰难许多，用了3年时间推广，到X360推出之前，Xbox LIVE的用户数量仍然不到Xbox总用户的10%。来自第三方的阻力也在微软的意料之外。Xbox LIVE采用的是统一化网络服务，由微软统一架设服务器，所有服务费全部落入微软的腰包，对此，EA的CEO Larry Probst表示强烈不满，并拒绝加入Xbox LIVE。EA希望自己架设服务器，由自己征收网络服务费。此外，EA不希望微软通过Xbox LIVE收集到EA玩家的相关资料，尤其是在当时，微软的体育游戏仍然是EA的重要竞争对手。在一次由微软和第三方召开的内部会议上，Probst开诚布公地说：“Robbie，你不需要我们，我们也不需要你！”

2003年5月13日，《华尔街日报》头版报道了PS2独占EA全系列体育游戏网络版的消息，Probst在访谈中说起与微软的关系时义愤填膺：“我们之间隔着一道100英尺厚的墙，在这一方面，我们决不屈服！”EA的公然作对让微软颜面尽失，为了进入陌生的游戏市场，微软已经放下了全球头号软件公司的架子，在规模不到其百分之一的游戏软件商们面前说尽甜言蜜语，EA成为微软号召力的一个污点。为了拉拢EA，微软做出了让步，忍痛放弃了自己的体育游戏品牌“XSN Sports”，并同意向EA支付部分Xbox LIVE服务费所得。2004年的E3展，EA体育游戏系列全面加盟Xbox LIVE成为微软展前发布会的压轴戏。而就在E3结束后，EA裁掉了Redmond体育游戏制作室的76名员工，旋即结束了XSN Sports的网络服务，微软的橄榄球、冰球、棒球等游戏全部退出市场。

为了栽培Xbox LIVE，微软付出了太多，然而到了2005年底，Xbox LIVE的用户仍然只有200万人。微软对这一成绩基本满意，但比起PC上的网络游戏服务，Xbox LIVE还有着巨大的差距——在微软宣布Xbox LIVE用户突破200万的同时，暴雪宣布《魔兽世界》的付费用户已超过500万。家用机玩家的游戏习惯让Xbox LIVE举步维艰，作为开拓者的微软需要付出数倍的艰辛才能换来一点点微薄的成就。尽管如此，作为开拓者的领先优势让微软的“LIVE时代”全局计划增添了一个强有力的支撑点。2006年5月，比尔·盖茨在好莱坞中国大剧院向人们介绍了“Live Anywhere”的愿景，以Xbox LIVE盘活整个LIVE计划的目标初见端倪。



“干掉Google！”

“去他妈的艾里克·施密特！我他妈的要杀了Google！”勃然大怒的鲍尔默抄起身边的一把椅子，隔着办公桌狠狠地向Mark Lucovsky砸了过去。这位刚刚交出辞职报告的“.NET My Services”首席软件架构师万万没有想到鲍尔默会如此失态，差点就被砸了个正着。这起事件后，跳槽到Google的Lucovsky被人们戏称为“Chair Ducker”（椅子躲避者）。

年近30的微软曾战无不胜，而如今却感受到了腹背受敌的压力。在索尼的强大竞争下，Xbox长期无法打开局面，XNA首席架构师J Allard曾经无奈地说，每天早上起床他就会开始思考人生的目标，有时候他觉得最大的目标是有一天能够在报纸上看到久多良木健的辞职声明。J Allard最畏惧的对手是久多良木健，而鲍尔默最心烦的对手则是Google的CEO艾里克·施密特。Google是微软的噩梦，这家像超新星一样爆发的公司就像当年的微软，发展之势锐不可当，凡其踏足之处必让所有对手胆寒，《时代》甚至将其比作万能的上帝。Google的名字来源于“Googol”，意思是10的100次方，这个数字比宇宙中所有粒子的总数还大，意味着Google的搜索引擎可驾驭无穷的网络信息。Microsoft的“Micro”则代表着“极微小”，在寓意上与Google相映成趣。这种名字上的巧合也预示着微软和Google之间水火不相容的竞争关系。Goog e

对于其颠覆微软的野心毫不掩饰，最令微软光火的莫过于其近乎疯狂的人才争夺战。Google的挖角行动让硅谷人人自危，各IT公司为了保住核心人才纷纷加薪，导致硅谷里身兼要职的人才们平均工资增长了25%~50%。人才一直是微软引以为傲的资源，盖茨曾自豪地说：就算微软身无分文，只要有那些精英软件工程师在，就可以在一夜之间重建微软帝国。Google正是抓住了微软的这一"核心竞争优势"对其穷追猛打。2004年，Google故意选择在距离微软总部不到5英里的地方造了一座办公楼，据说该楼刚开张时就挤满了试图在Google谋职的微软员工。最令业界震惊的Google挖角行动是2005年7月微软副总裁李开复的闪电跳槽，出离愤怒的微软终于将Google告上了法庭，Lucovsky在庭证中披露了鲍尔默"Fucking Google"的粗暴言行，让微软颜面扫地。

李开复不仅是微软中国战略的"教父"，也是".NET"计划的核心人物之一。2000年，微软提出了".NET"计划，并将一手创建了微软亚洲研究院的李开复调回总部，统筹".NET"的用户界面设计，统率1000多名来自Windows、MSN、Office的精英工程师。".NET"计划意义重大，被认为"承载着微软的未来"，是微软统一全球互联网的战略部署。简单地说，".NET"意味着一切皆网络，将软件和服务全部通过微软的网络基础框架供应，从而控制几乎所有的软件和服务供应商。".NET"计划的野心之庞大令人瞠目结舌，为了推广该计划，微软在第一年内就投入了43亿美元。然而微软显然高估了自己的力量，".NET"计划进行数年后，给人们留下的只有广告宣传和技术展示的绚丽空壳，大多数人至今仍然没能搞清楚".NET"究竟为何物。就在".NET"计划化作浮云之时，微软后门起火，多名".NET"计划关键人员被Google招入麾下。依靠搜索引擎发家的Google正试图实现与".NET"类似的梦想，并且他们有着具有更高可行性的商业模型。

2003年12月，盖茨在Google网站上闲逛时嗅到了一股危险的气息：Google的招聘广告中出现了很多与搜索技术毫无关联的职位，其资历要求与微软的多个核心业务相同。当天盖茨就向微软的一些高层发送了电子邮件，要求"警惕Google推出与我们相抗衡的东西"。1990年代，人们曾经把IBM比作温和的巨人，而微软是好斗的豺狼。如今，微软正在成为温和的巨人，而Google是新一代的豺狼。Google正在建立一个以其搜索系统为核心的网络世界，涵盖新闻、娱乐、多媒体、购物等几乎所有能够想到的网络应用。Google的行动敏捷，出手阔绰，不仅到处高薪挖角，还不吝血本四处收购，最近刚刚以16.5亿美元买下在线视频网站YouTube。Google的崛起让微软紧急改变了".NET"计划的战略部署，投入1.5亿美元打造"Underdog"搜索引擎计划，紧接着就是微软集团的大重组，随后".NET"计划借尸还魂，披上"LIVE"的马甲加快前进步伐。LIVE计划较为倾向Google式商业模型，以广告收入为主要盈利点。LIVE计划大致可以分为六大块：个人信息获取、个人信息管理、社会化网络、安全与维护、中小企业发布及管理系统以及Xbox LIVE，微软将其以往提供的各种服务进行升级，成为一个一体化的网上服务，只要进入LIVE计划的任何一个环节，就可以得到其他相关服务的配合。LIVE可以说是微软各种网络服务的共同品牌，但与Google相比，LIVE计划已经落后许多。不过Google在网络上的优势仅限于PC领域，而未来的网络应该覆盖一切，从手机到客厅都必须覆盖在网络服务中，而在这一方面，微软已经走在了前列。

2006年5月9日，比尔·盖茨首次出席E3展前发布会。盖茨此行并非为X360宣传，而是为了一项对微软更为意义重大的计划。"明年的今天，Xbox LIVE将会有600万用户，Windows Live Messenger将会有2.3亿用户，具备游戏功能的手机将会超过10亿部。为了将Xbox LIVE娱乐网络打入Windows和手机玩家的世界，我们创造了一个前所未有的机会，那将会强力推动线上社区的发展。我们的目标是提供一个稳定的、有趣的环境，让玩家随时随地用任何设备都能轻松进入游戏世界。这是只有微软才能实现的理念！"

"……这就是Live Anywhere！"

LIVE in Your World Play in Ours

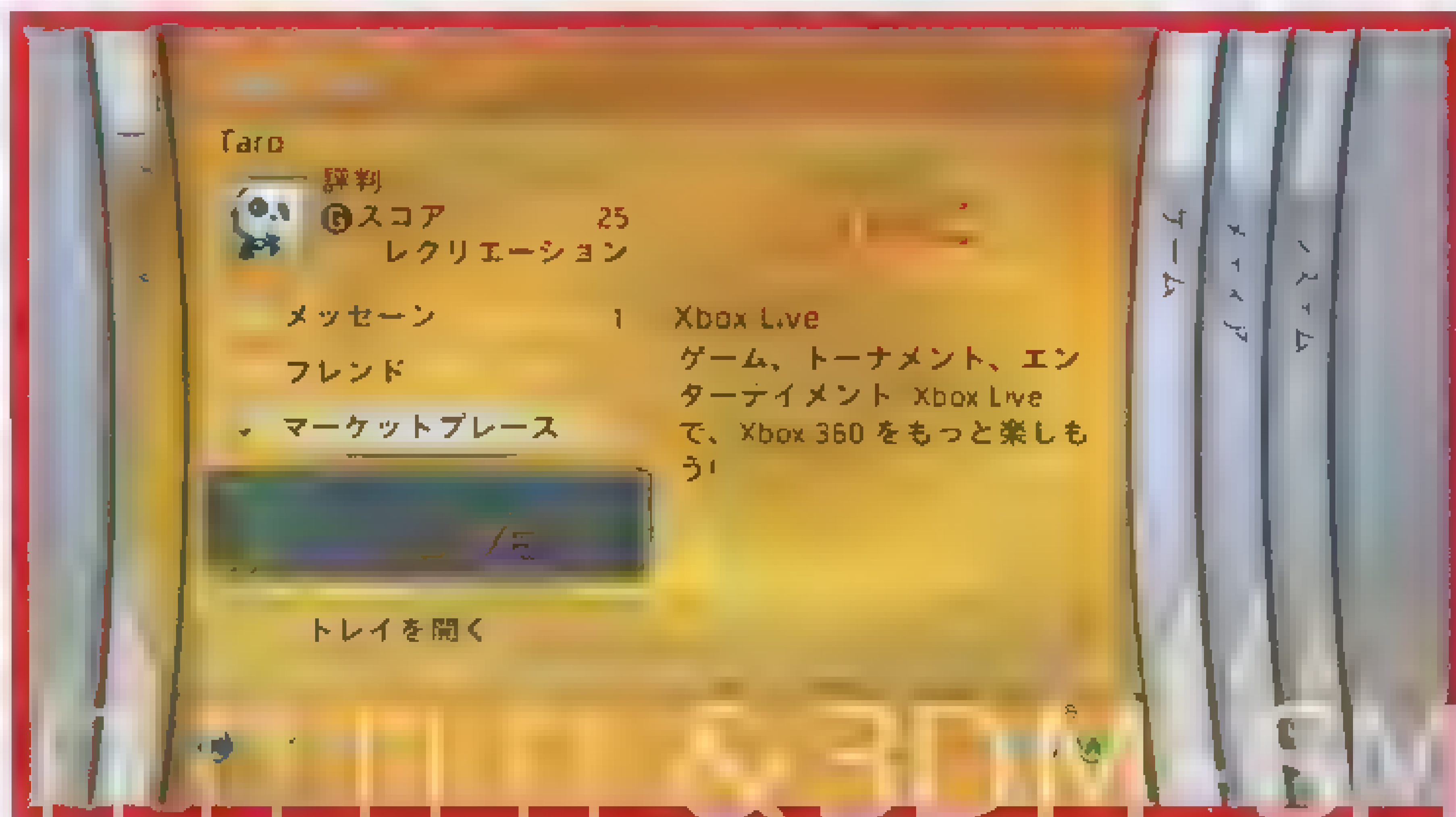
Xbox及Windows游戏平台战略主管Scott Henson玩着X360的《暗影狂奔》，同时调出了系统主界面，好友列表上，一些朋友挂在PC上，一些朋友挂在手机上。他给Xbox LIVE首席程序设计师Major Nelson发送了游戏邀请，Scott的"玩家标签"在Nelson的Vista桌面跳了出来，他接受了邀请，用他的PC进入了《暗影狂奔》的同一个世界……Nelson拿到了《飞驰竞速2》的一辆新车，于是用电子邮件发到了Scott的手机上，Scott在手机里对汽车进行改装，在他的Vista里进行喷漆，然后传到X360上进行比赛——在Live Anywhere的世界里，游戏无处不在。

在微软的整个LIVE计划中，Xbox LIVE的商业模型最为成熟。经过几年的卖力宣传，到了X360时代Xbox LIVE的用户比例已经达到了60%，迅猛的普及速度和"微型交易"的概念使得该服务的盈利指日可待。Xbox LIVE实场开通不到一年，可供下载的内容已经超过1500万种，总下载次数超过6000万次。《使命召唤2》仅通过几张游戏地图的下载，就营收了超过百万美元。投入小、回报高的特点让第三方的热情空前高涨，预告片、试玩版、新地图、资料片、老游戏等内容不断增加。Xbox LIVE的经营模式并不新鲜，网络服务月费和微型交易都是网络游戏最常用的收费方式，而微软的功绩在于将这种家用机玩家陌生的收费方式推广到了电视游戏平台，并且正在获得越来越多玩家的认可，形成了一个规模不断扩张的电视游戏网络社区。对于微软而言，从Xbox LIVE上获得的直接经济收入尚在其次，网络社区的延展性才是让Xbox LIVE撬动"LIVE时代"的关键所在。网络社区有着"病毒式"发展的特性，通过网友之间的口耳相传呈现几何级数的发展速度。社区型网站MySpace从成立到进入全球网站前5强只用了不到3年的时间，采用社区式发展的YouTube只用了一年多时间便进入了全球网站前10强，被Google天价收购时，YouTube总共只有60多名员工。"网聚人的力量"——网易的这句口号体现了互联网社区时代的发展真谛。

微软同样正在积极地将Xbox LIVE打造成以玩家为核心的网络社区，"玩家标签"、"网络排名"、"网络观战"等设定都旨在建立一个活跃的游戏社区，通过玩家之间的互相推荐不断壮大。社区的形成有利于提高玩家对Xbox LIVE以及X360的忠诚度，玩家可能会因为网络社区中的一些好友而长期支持Xbox LIVE，并开始尝试可以进入这一社区的其他平台，例如Windows Vista和手机上的"LIVE"。Live Anywhere的意图就是利用网络社区的高黏着度，以Xbox LIVE进一步激活整个LIVE计划。

网络化是电视游戏的大势所趋，这一点无论是微软、索尼还是任天堂都心知肚明。SCE全球制作室Phil Harrison曾明确表示，PS4时代将可能抛弃物理光驱，彻底实现游戏软件的网络发行。早在Xbox LIVE计划公布之前，索尼就已经在策划类似"Xbox LIVE实场"的"e-Distribution"，可惜由于对网络带宽的担忧，该计划推延到了PS3时代，为Xbox LIVE的崛起创造了机会。对PS2网络计划的漫不经心是索尼的一个重大战略失误，如今PS3的硬件问题已经让索尼无暇分身，PS3的网络计划已经很难赶超Xbox LIVE。令人意外的是，任天堂对网络计划的态度比索尼更加积极。WiiConnect24结合了网络社区、新闻、购物、游戏下载等服务，个性化的"Mii"网络社区更是被作为重点推广对象，任天堂显然也意识到了网络社区对硬件的推广作用。

被Google激起斗志的微软正在LIVE计划上疯狂下注，凭借其数百亿美元的资金储备和强大的技术力量，欲图剿灭Google的"Live.com"上线半年后已跻身网络五强，与Google之间的差距正不断缩小。而作为"LIVE时代"的动力引擎，Xbox LIVE正试图将所有玩家带入网络时代。PS2的口号是"Live In Your World，Play In Ours"(生与彼世，游于此世)，在微软，这句话有另外一种含义——将"Live"换成"LIVE"——让"LIVE"进入你的世界，让你畅游于我们的世界。



▲Xbox LIVE在日本的发展也非常成功，东京是全球Xbox LIVE用户最多的城市。

GAMES >>>

TOP 10 日本游戏周间销量排行榜

栏目主持：晴天

★2006年10月2日～2006年10月8日

1位 龙珠Z 电光石火!NEO PS2

ドラゴンボール スパーキング!ネオ

■NBGI■2006年10月5日发售■FTG■6800日元■上周排位：-



“《龙珠》系列”可称为有史以来最成功的动漫改编类游戏，每逢新作推出都会得到忠实玩家的支持。新作追加的“连续技”和“变身”两大新系统让战斗场面更加火爆。虽然游戏中存在129名角色，但变换一种造型就称为新角色的做法却让人对厂商的诚意大打折扣。

本周：263 897套 累计：263 897套

2 口袋妖怪 钻石 ポケットモンスターダイヤモンド NDS
■Nintendo■2006年9月28日发售 ■RPG■4800日元■上周排位：1 ◆本周 254080套 ◆累计 1074127套

3 口袋妖怪 珍珠 ポケットモンスターパール NDS
■Nintendo■2006年9月28日发售 ■RPG■4800日元■上周排位：2 ◆本周 212193套 ◆累计 980881套

4位 高达 圣战 PSP

ガンダム バトルロワイヤル

■NBGI■2006年10月5日发售■ACT■4800日元■上周排位：-



多个“《高达》系列”作品中登场的机体在浩瀚的宇宙展开新的战斗，具有变形能力的“Z高达”的加入使战斗的技巧更加多变，PSP的联机对战模式也使游戏更强调多人之间的协作，和好友一起攻克颇有难度的关卡才能获得更高的评价，这也是收集机体的方式之一。

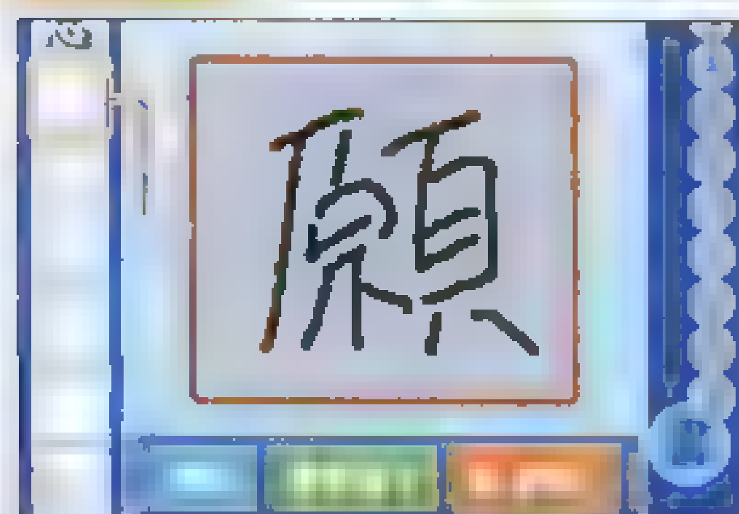
本周：64 986套 累计：64 986套

5 新超级马里奥兄弟 NEW スーパーマリオブラザーズ NDS
■Nintendo■2006年5月25日发售 ■ACT■4800日元■上周排位：5 ◆本周 40114套 ◆累计 3233783套

6位 财团法人日本汉字能力检定协会公认 汉检DS NDS

财团法人日本汉字能力检定协会公认 汉检DS

■Rocket■2006年9月28日发售■ETC■3800日元■上周排位：6



相信日文中的汉字各位玩家都不会陌生吧，这款用于测试日文汉字能力的软件收录了日本教科书中从小学到大学有关于汉字的2万5千个问题。游戏会在训练模式中不时出现以前回答错误的问题，以帮助学习者克服难点，另外11种趣味游戏也会在游戏模式中登场。

本周：38 799套 累计：84 091套

7 大众网球 みんなのテニス PS2
■SCEJ■2006年9月14日发售 ■SPG■4800日元■上周排位：4 ◆本周 32962套 ◆累计 416507套

8 最终幻想III ファイナルファンタジーIII NDS
■Square Enix■2006年8月24日发售 ■RPG■5800日元■上周排位：8 ◆本周 30418套 ◆累计 781713套

9 更能锻炼大脑的成人DS训练 NDS
■Nintendo■2005年12月29日发售 ■ETC■2800日元■上周排位：7 ◆本周 26600套 ◆累计 3288248套

10 来吧！动物之森 おいでよ どうぶつの森 NDS
■Nintendo■2005年11月23日发售 ■ETC■4800日元■上周排位：10 ◆本周 22787套 ◆累计 3305244套

《龙珠Z 电光石火!NEO》首周销量之所以能够超越了目前风头正劲的《口袋妖怪 钻石·珍珠》来到了冠军的位置，和其动画在日本民众心目中的地位是密不可分的，同样拥有大量FANS的“《高达》系列”也为PSP在榜中占得了一席之地，其中联机协作的游戏方式也得到了众多玩家的肯定，大有成为PSP上继《怪物猎人P》后联机游戏的新宠，后续表现十分让人期待。

★2006年9月25日～2006年10月1日

1位 口袋妖怪 钻石 NDS

ポケットモンスターダイヤモンド

■Nintendo■2006年9月28日发售■RPG■4800日元■上周排位：-



这张任天堂的王牌果然不出大家的预料，首周的销量就以绝对的优势远远超越了榜中大多数游戏的累计销量。通过收集游戏中不同的部件可以追加怪物图鉴20种以上的功能，并且玩家和自己宠物之间的互动也得到了加强，联机对战和怪物交换仍是该系列最大的魅力所在。

本周：820 047套 累计：820 047套

2 口袋妖怪 珍珠 ポケットモンスターパール NDS
■Nintendo■2006年9月28日发售 ■RPG■4800日元■上周排位：- ◆本周 768887套 ◆累计 768887套

3位 .hack//G.U.Vol.2 思念之声 PS2

.hack//G.U.Vol.2 君想フ声

■NBGI■2006年9月28日发售■RPG■6800日元■上周排位：-



游戏战斗的流畅程度和爽快感仍然十分优秀，新同伴和大量任务的追加也使游戏的内容非常充实。主人公驰尾继续在虚拟的网络游戏世界“The World R2”中接受来自不明人物的挑战，至于故事真正的结局就要等到系列第三部为我们揭晓了。

本周：122 800套 累计：122 800套

4 大众网球 みんなのテニス PS2
■SCEJ■2006年9月14日发售 ■SPG■4800日元■上周排位：1 ◆本周 68755套 ◆累计 383545套

5 新超级马里奥兄弟 NEW スーパーマリオブラザーズ NDS
■Nintendo■2006年5月25日发售 ■ACT■4800日元■上周排位：3 ◆本周 57508套 ◆累计 3193679套

6 财团法人日本汉字能力检定协会公认 汉检DS 财团法人日本汉字能力检定协会公认 汉检DS NDS
■Rocket■2006年9月28日发售 ■ETC■3800日元■上周排位：- ◆本周 45292套 ◆累计 45292套

7 更能锻炼大脑的成人DS训练 NDS
■Nintendo■2005年12月29日发售 ■ETC■2800日元■上周排位：5 ◆本周 39697套 ◆累计 3261647套

8 最终幻想III ファイナルファンタジーIII NDS
■Square Enix■2006年8月24日发售 ■RPG■5800日元■上周排位：2 ◆本周 38165套 ◆累计 751284套

9位 三国志11 PS2

三国志11

■Koei■2006年9月28日发售■SLG■6800日元■上周排位：-



经典策略游戏“《三国志》系列”的最新作，首次使用3D画面表现的战斗将会给玩家带来全新的视觉冲击。和PC版不同的是，游戏追加了18名特殊角色、8个关卡剧本和2个史实剧本，让玩家备感亲切的全程中文语音也是吸引玩家最大的因素之一。

本周：29 304套 累计：29 304套

10 来吧！动物之森 おいでよ どうぶつの森 NDS
■Nintendo■2005年11月23日发售 ■ETC■4800日元■上周排位：8 ◆本周 26287套 ◆累计 3282457套

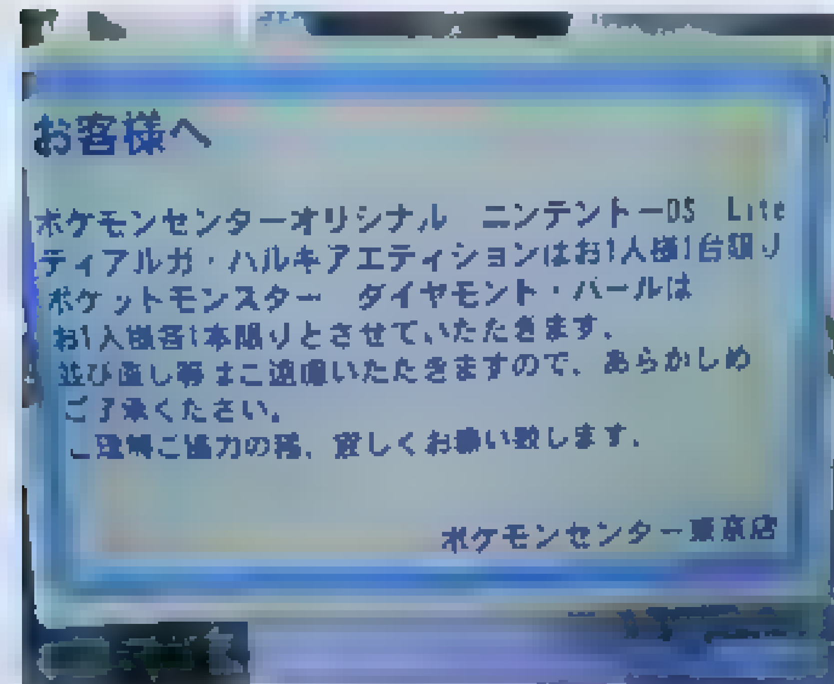
本周《口袋妖怪 钻石·珍珠》的发售不但再次刷新了NDS软件首周销量的最新记录，同时也使NDSL主机的销量较之前翻了一倍，从134885台迅速增加到274389台，顺利地达到了任天堂官方事先所预计的轰动效应，这股口袋旋风估计在相当长一段时间内都不会退去。以PC版为基础移植的《三国志11》也获得了不错的成绩，PS2版中可以在中日两种语音中切换的设定十分体贴玩家。

数字飙榜

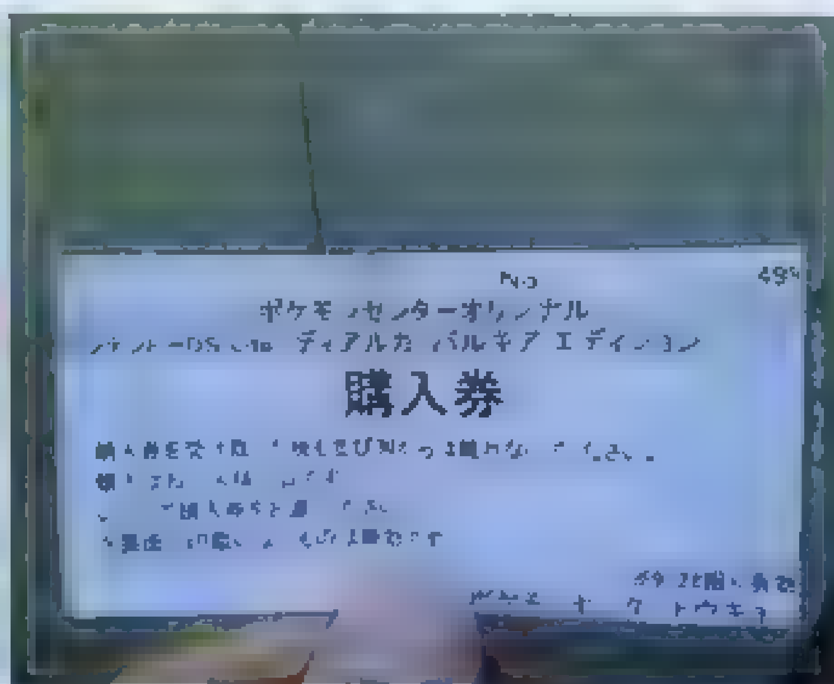
《口袋妖怪 钻石·珍珠》首周销量 159万

作为任天堂仅次于"《马里奥》系列"的第二大品牌，于2006年9月28日发售的《口袋妖怪 钻石·珍珠》短短四天的销量就已经直逼160万，再加上NDS已经拥有遍及各个年龄层的消费者，其势必会成为年内最畅销的掌机软件。

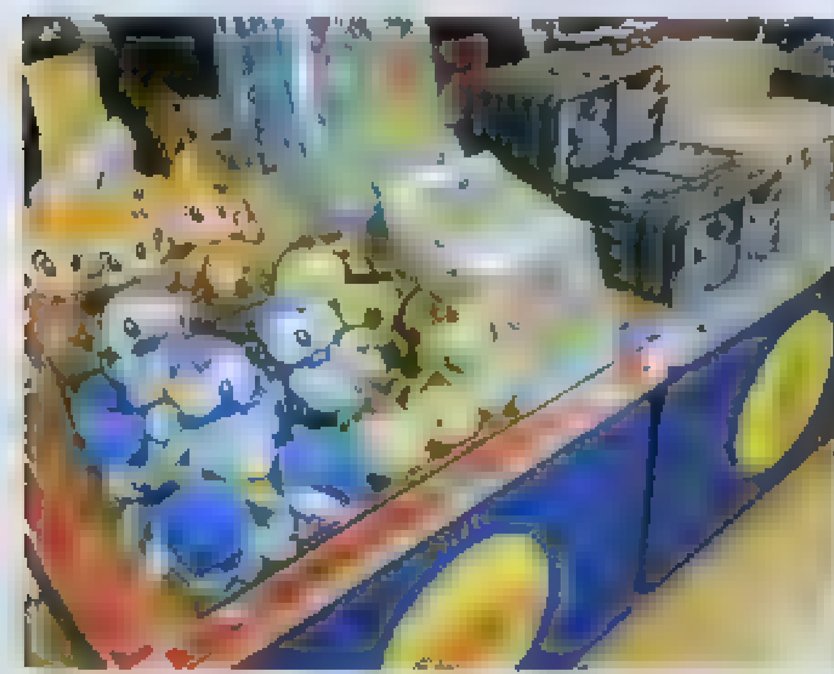
在游戏发售当天，日本各大电玩店附近都出现了罕见的长龙，场面相当壮观，位于东京的"口袋妖怪中心"更是遭遇了更大的尴尬，由于官方首日的出货量有限，工作人员不得不通过发行特制的"购物卷"来限制玩家购买特制的官方限定版，中心内的秩序也曾一度混乱，甚至连当日日本的财经频道也对此事做出了报道，可见"《口袋妖怪》系列"在日本国民中的巨大影响力。



▲这是"口袋妖怪中心"门前所设立的公告牌，上面赫然写着："限定版每个玩家限购一台。"



▲这是购买限定版的许可证，注意右上方的数字，插队或离队都会立即失去使用它的资格……



▲在游戏软件旁边摆放着大量与游戏相关的周边商品，这不知道又是多少玩家的怨念物。



▲黑色的限定版NDSL上印有代表两个版本的神兽，忠实玩家绝对的收藏品。

口袋妖怪系列首周销量

游戏名	发售日期	累计销量
口袋妖怪 钻石·珍珠	2006.9.28	1 588 734本
口袋妖怪 绿宝石	2004.9.16	790 527本
口袋妖怪 火红·叶绿	2004.1.29	1 013 119本
口袋妖怪 红宝石·蓝宝石	2002.11.21	1 245 003本
口袋妖怪 金·银	1999.11.21	1 425 768本

注：1996年10月15日发售的《口袋妖怪 蓝》和1996年2月27日发售的《口袋妖怪 红·绿》未列入上表。

2006 日本主机销量榜

HARDWARE >>>

※总销量统计起始日期为2006年1月1日

名次	机种	总销量	10月2日～10月8日	9月25日～10月1日
1	NDSL	4 844 068台	124 137台	274 389台
2	PSP	1 530 798台	21 050台	25 319台
3	NDS	1 322 761台	260台	253台
4	PS2	1 171 917台	28 264台	31 992台
5	GBA SP	215 717台	1 532台	1 811台
6	GBM	136 024台	1 273台	1 103台
7	X360	87 072台	2 101台	2 195台
8	NGC	78 887台	488台	523台
9	Xbox	1 823台	8台	3台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

TOP 10

GAMES >>>

关注欧美劲爆新作
掌握游戏流行趋势

欧美游戏排行榜

本周的美国榜仍然以运动类游戏为主，《FIFA 07》则同时登上了两个榜单的冠军宝座，《NBA 2K7》由于目前只发售了美版的关系并未在英国地区造成影响，但纵观整个欧美游戏榜，英国玩家热衷的游戏比美国玩家显然更加多元化。

★统计日期 2006年10月1日～10月7日

本期	游戏名	厂商名·发售日·类型	机种
1	FIFA 07 FIFA 07	EA 2006年10月3日 SPG	PS2
2	黑道圣徒 Saints Row	THQ 2006年8月29日 ACT	X360
3	疯狂 NFL 07 Madden NFL 07	EA 2006年8月22日 SPG	X360
4	疯狂 NFL 07 Madden NFL 07	EA 2006年8月22日 SPG	PS2
5	FIFA 07 FIFA 07	EA 2006年10月3日 SPG	Xbox
6	环球扑克：冠军巡回赛 World Series of Poker:Tournament of Champions	Activision 2006年9月21日 ETC	X360
7	NBA Live 07 NBA Live 07	EA 2006年9月25日 SPG	PS2
8	疯狂 NFL 07 Madden NFL 07	EA 2006年8月22日 SPG	PSP
9	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	Nintendo 2006年5月15日 ACT	NDS
10	NBA 2K7 NBA 2K7	2K Sports 2006年9月25日 SPG	X360

★统计日期 2006年10月1日～10月7日

本期	游戏名	厂商名·发售日·类型	机种
1	FIFA 07 FIFA 07	EA 2006年9月29日 SPG	PS2
2	乐高星球大战2：原创三部曲 LEGO Star Wars II:The Original Trilogy	LucasArts 2006年9月15日 ACT	PS2
3	泰格伍兹PGA巡回赛07 Tiger Woods PGA Tour 07	EA 2006年9月22日 SPG	PS2
4	正义事业 Just Cause	Eidos 2006年9月22日 ACT	PS2
5	王国之心II Kingdom Hearts II	Square Enix 2006年9月29日 A·RPG	PS2
6	汽车总动员 Cars	THQ 2006年7月14日 RAC	PS2
7	英雄连队 Company of Heroes	THQ 2006年9月29日 FPS	PC
8	锻炼大脑的成人DS训练 Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day	Nintendo 2006年6月9日 ETC	NDS
9	足球经理 2007 LMA Manager 2007	Codemasters 2006年9月22日 SPG	X360
10	纽约赛车 3 Project Gotham Racing 3	Microsoft 2005年11月2日 RAC	X360



游戏名称	类型
英雄传说 空之轨迹 FC	RPG
厂商	发售日期
Falcom	2006 9 28

"《英雄传说》系列"一直都是PC游戏中十分经典的RPG游戏之一，动听的配乐加上曲折离奇的冒险曾让无数玩家为之深深着迷。在PSP推出的本作是《英雄传说 空之轨迹》两部曲中的第一章，熟悉的战斗系统和晶石系统仍然能够唤起老玩家心中深藏的感动。两章所分别采用的主题曲《星の在り处》(星之所在)和《银の意志》(银的意志)曾在一时间风靡所有的游戏论坛，成为众多玩家相互推荐的经典曲目，强烈推荐给喜爱RPG的玩家尝试。

十年传奇，今冬再续！

1996年12月20日，《荒野兵器》初次登场！
1999年9月2日，《荒野兵器2》战火重燃！
2002年3月14日，《荒野兵器3》三重进化！
2005年3月24日，《荒野兵器4》四度引爆！

今年是SCE著名RPG"《荒野兵器》(以下简称WA)系列"诞生十周年的日子。本来以为SCE会在今年的东京游戏展上大做文章，没想到走遍SCE展台居然没找到任何蛛丝马迹。正当众多爱好者垂头丧气之际，SCE却偷偷地搞了一个时段限定的赠送游戏试玩版活动！这次大家将看到有关本作最新最全的情报，看过之后请大家随我一起期待这个激动人心的冬季，因为悠扬的口哨声又将响彻整个荒野，久违的渡鸟们又会翱翔于晴空之中！

文 纱迦　美编 NINA

ワイルドアームズ ザ フィフスヴァンガード
WILD ARMS the Vth Vanguard



进化 Evolution

"《荒野兵器》系列"至今已推出过5款作品，其中《荒野兵器 Alter Code：F》是对前3部作品的一个总结，之后的《荒野兵器4》则是一款全方位进化的作品。和之前的作品比起来，4代游戏系统的变化可以用相当惊人来形容，对此玩家的态度也是褒贬不一。本作的系统与4代比较接近，并进行了更加彻底的变化。有了之前的经验，我们有理由相信本作将会取得成功！下面先让我们来看看本作的主要进化点。

战斗

以往作品是传统的RPG"两边分开站"的打法，在4代中变为在一个由7个六边形组成的战场中战斗。本作的战场同样由数个六边形组成，不过排列方法不再像4代那样永远不变。





解谜

以往作品的解谜有点强调动作要素，在4代中则几乎变为一个完全的动作游戏。玩家可以控制主人公作出跳跃、二段跳、滑铲、飞踢等动作，并要用这些动作去解谜。本作则在4代的基础上还新增了射击要素！

移动

以往作品中同样有大地图概念，玩家可以借助各种交通工具进行移动。4代中则去掉了这一设定，改为地图上点对点式的移动，令探索的乐趣大减。本作则综合了之前几代的设定，采用了全新的移动方式。



Main Staff 主创人员

金子彰史

可以说是《WA》之父，不但是系列游戏的制作人，而且是Media.Vision的头面人物。一直都想制作一款名为"WA"的棒球游戏，显然这一次他又没有得逞。目前5代已经基本制作完成，PSP版也在紧锣密鼓地开发中。5代的初回特典包括PSP版《WA》新作的影像，也许到时候我们就会大吃一惊？

大峡和歌子

参与了系列大部分作品的人设工作。她笔下的角色栩栩如生，令人过目不忘。系列的一大特色就是全世界所有的NPC不但有名字，而且有原画，其敬业精神令人不得不服。但从4代起她便开始淡出，到了5代索性退出了制作阵容。接替她工作的佐佐木知美虽功稍逊，不过在日本同人女圈内可是风云人物。

なるけみちこ

"《WA》系列"的音乐向来出色之极，对于口哨的运用更是神来之笔，而这位名字由假名构成的大师便是负责历代音乐的高人。此人最近一直忙于推出系列十周年纪念相关的音乐CD，虽然5代的音乐是否由他负责目前还不确定，但当我们听到试玩版中那熟悉的调子时，心中这块石头应该是可以落地了。

麻生かほ里

从2代开始为"《WA》系列"献声的歌姬，这位半途出道的小姐有着迷人的歌喉，在群星灿烂的SONY音乐中也颇为注目。后来更让她"补完"了1代的歌曲，正式成为系列的标志性人物。不过5代的主题曲演唱权被名声优水树奈奈抢走了，不禁让FANS大为不释。幸好我们还有片尾曲和插曲可以期待。

Story 故事

本作的关键词是巨像兵(ゴーレム)。巨像兵在系列之前的作品中出现过，在《荒野兵器》初代和《荒野兵器Alter Code:F》中更是占有很重要的地位，而巨像兵在本作中的地位将会更加重要。在《荒野兵器5》的世界里，历代的象征渡鸟已经不再是最吃香的职业，取而代之的是被称为巨像兵猎人的职业。巨像兵是古代文明留下的遗产，有迹象表明在古代曾被大量使用。但随着岁月的流逝，剩下的巨像兵已经不多，而且不是躲在人迹罕至的深山老林里，就是已经被漠漠黄沙所掩没。巨像兵猎人的目的就是要找到它们。游戏的主人公迪恩便自称是巨像兵猎人，不过他在遇到阿维莉尔前从未见过真正的巨像兵。


▲阿维莉尔对迪恩似乎有点儿一见钟情的感觉，看来瑞贝卡定然要大吃其醋。

游戏的故事从迪恩究极无聊的一天开始。这天他和瑞贝卡正在村外闲晃，突然间目睹天上落下了一个东西。等他循声而至时发现这个从天而降的大家伙居然就是他梦寐以求的巨像兵。正当他爬上巨像兵撒欢之际，巨像兵的左手突然张开了，而左手中竟然有一个神秘的女性——阿维莉尔。失忆的美女激发了迪恩的英雄豪气，而阿维莉尔似乎也被迪恩所吸引，而之后山脉发生了巨大的震动。迪恩和瑞贝卡仅来得及把阿维莉尔救出来，而巨像兵却被随之掩埋。究竟阿维莉尔的身世如何，巨像兵究竟隐藏着什么秘密。剩下的故事就得等到12月14日之后才见分晓了。

古雷格·拉塞尔巴格

グレッグ・ラッセルバーグ

本作和4代不同，战斗中只有3名角色上场。不过我们可以使用的角色并不止3名，现在第4名角色已经公布了！他是一位因破坏巨像兵而被通缉的要犯。他只要找到巨像兵，就会用炸弹将其破坏，为此获得了"巨像兵破坏者"的外号，也成为了众位巨像兵猎人的敌人。

New Character





个人档案	
声优	志村知幸
年龄	34岁
种族	人类
身高	178cm

珐尔盖亚的未来，就由他们去开创！

1 瑞贝卡的武器是一把短枪，它也是基于古代文明技术而制作的一种ARM。虽然看起来好像威力不足，不过轻便好使便是其最大特征。

3 阿维莉尔的武器是一柄鞭状的光刃，看起来就已经很不可思议了，而阿维莉尔还会使用各种强力魔法，和光刃比起来往往会更加有效。

Main Character 主要角色

2 迪恩双手各持一柄万能手枪，枪中可以发射各种子弹，是探险时的有利武器，不过在战斗中他并非以此作为武器，而是以挖掘用的铁铲来攻击敌人。

瑞贝卡·斯特莱桑德

レベッカ・ストライサンド

她是迪恩青梅竹马的好友，内心非常喜欢迪恩，不过总是不肯承认。瑞贝卡是一个很泼辣的女孩子，不过同样也非常细心，很会照顾人。

迪恩·斯塔克

ディーン・スターク

本作的主人公，是一名热血少年。他的好奇心很强，并一直梦想成为一名巨像兵猎人，天天都想着挖掘出古代文明遗留下来的巨像兵。

阿维莉尔·梵·费露尔

アヴリル・ヴァン・フルール



失去记忆、从天空中落下的少女。苏醒之后仅记得"JONNY·APPLESEED"这个词。"APPLESEED"这个姓氏在以前的作品中曾经出现过，会有关系吗？

野外行动 Field Movement

冒险是"《WA》系列"最激动人心的地方。尽管每代的故事都发生在珐尔盖亚，但这片多灾多难的大陆却总能够给玩家带来新的惊喜。以往的系列作品中，玩家需要打听到下一个目的地情报后，再去大地图上进行地毯式的搜索，有时还需要借助各种交通工具。过程虽然比较繁琐，但是极有探索未知的感觉。所以当4代改为点对点的移动后，很多老玩家都大呼不爽。

本作在城镇迷宫之间移动时同样要经过大地图，不过大地图的设定与系列之前的作品又有所不同，大地图上的景物比例基本上是正常的。而不是像过去那样将城镇迷宫用一个小标志放在大地图上，进入之后才发现里面别有洞天。大家只要想一想《最终幻想Ⅹ》、《最终幻想Ⅻ》的设定就应该能明白。

□键探索 大地图回来了，在大地图上按□键进行探索的设定自然也回来了。在大地图上隐藏着很多宝贝，玩家可千万不要忘记搜索哦。

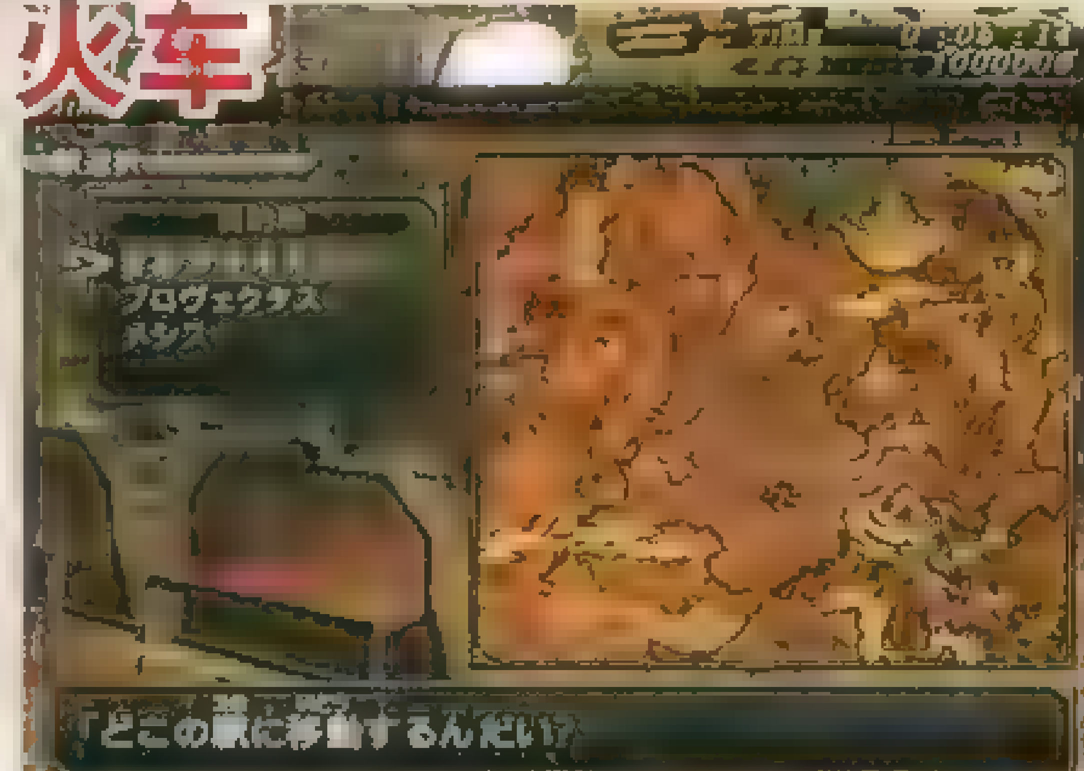
下面会为大家介绍本作的3种移动方式，当然游戏中的移动方式远远不止这些，像船、飞空艇这样经典的交通工具同样也会保留。系列作品中搭乘交通工具时的音乐都相当经典，所以本作也相当值得期待！



这是最基本的移动方式，在徒步前进时如果大幅推动左摇杆，就可以令主人公展开冲刺。在4代中玩家不能任意移动视角，而在本作中玩家可以尽情地转换视角，这样一来探索自然也会方便很多。可惜由此带来的副作用是游戏的画面比4代要差一些，算是有得有失。

单靠徒步前进的话显然太慢了，这时你就需要一辆单轮车。这是本作的世界上流行的一种交通工具。虽然看起来比较简陋，但是速度值得信赖。单轮车可以随时上下车，但不能带入迷宫中。另外乘坐单轮车前进时，似乎遇敌的几率也会有所下降。





珐尔盖亚实在太大，很快我们就会发现，单轮车的速度也实在太慢了。幸好在5代的世界里有火车存在。火车可以方便快捷地来往于各大城镇之间，换而言之就是点对点的移动方式。不过火车虽快，却并不是免费的，另外也不能在迷宫、遗迹等非人类定居区停靠。

敌方首领 Enemy Boss

"《WA》系列"的敌方角色设计向来都是非常成功的，而本作当然也不例外。迪恩一行人的主要对手是名为贝尔尼(ベルーニ)族的强大敌人。贝尔尼族自100年前出现在珐尔盖亚之后，很快便以其强大的技术力和军事力成为了珐尔盖亚的霸主，该族人也一举成为珐尔盖亚上的贵族阶级。根据对珐尔盖亚上的其他种族的态度不同，贝尔尼族内部又分为稳健派和强硬派。而不知出于何种目的挡在迪恩一行人前面的人，就是强硬派中的四天王。

沃尔森 ヴォルスング

年龄	23岁
身高	180cm
声优	东地宏树

四天王之首，在贝尔尼族中也有着王者一般的地位。性格极其冷静，对待敌人毫不留情。只要被他认定为对贝尔尼族的未来构成威胁的事物，就一定要毫不留情地将其铲除。

魔枪グランザンバー

沃尔森的武器是名为グランザンバー的魔枪。这柄枪是《荒野兵器》初代中魔族大将ゼーク...ト的得意武器，在3代中也有着相当多的戏份。手持这柄魔枪的沃尔森绝对是玩家的头号劲敌



虽然同居四天王之位，却是沃尔森的忠实部下，在组织中有着仅次于沃尔森的地位。做事认真，有着很强的正义感，重视身为军人的荣耀。他的武器是背上的那柄大刀。





法利杜恩 ファリドゥーン

年龄	24岁
身高	175cm
声优	山野井仁

解谜 Solve puzzles

在迷宫中的探索是游戏的特色所在，每代游戏的主要内容也在于此。本作的探索和4代比较接近，但又有明显不同。最大的变化就是加入了徒手模式和举枪模式。

徒手模式

按键	动作	按键	动作
□	蹲下	空中□	飞踢
移动中□	滑铲	○	调查
×	跳跃	L1/R1	切换弹药
R1	进入/退出举枪模式		

此模式下的操作和4代非常相似。其中滑铲和飞踢可以用来击碎一些障碍物。目前尚不知本作是否会有二段跳设定，也许会作为隐藏技能而出现吧！

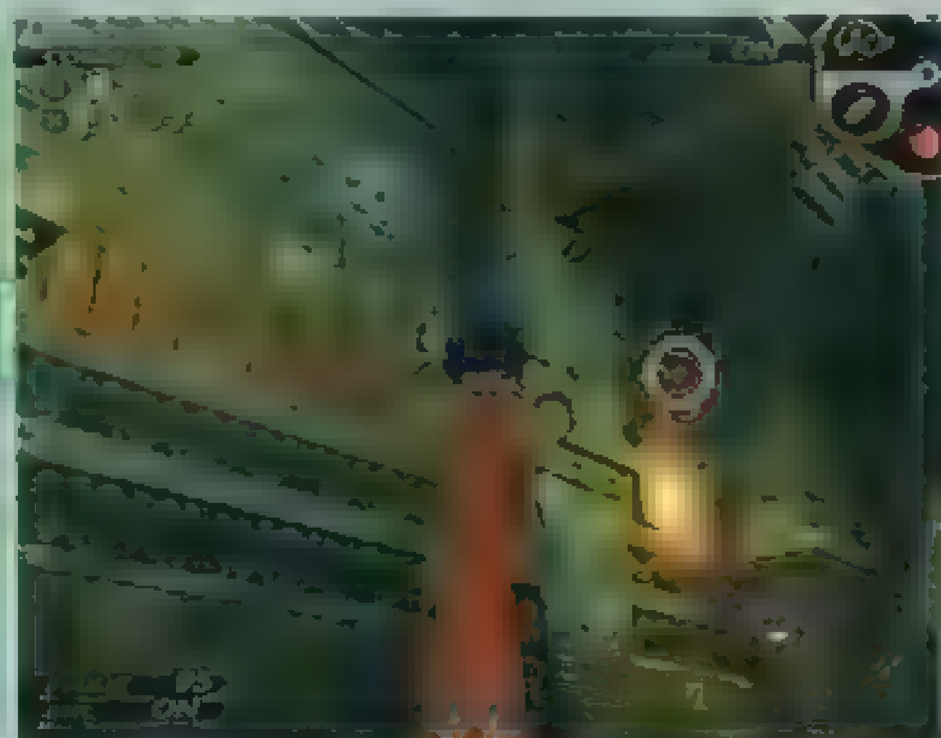


举枪模式

进入举枪模式之后，就不能使用徒手模式中□键相关的动作，按□键变为用手中的武器开火。在人物介绍中已经说过了，主人公迪恩并不会用手中的双枪攻击敌人，而双枪的作用就是用来解谜。

双枪的弹药共有4种之多，各有各的效果，每种弹药的弹数都是无限的。在迷宫中除了很多机关需要用到不同的弹药之外，还有很多隐藏的宝物必须用枪射出来。这些东西的位置并不固定，有时甚至在空中。不过迪恩会自动进行锁定，所以大家就尽情地开枪吧！

标准弹



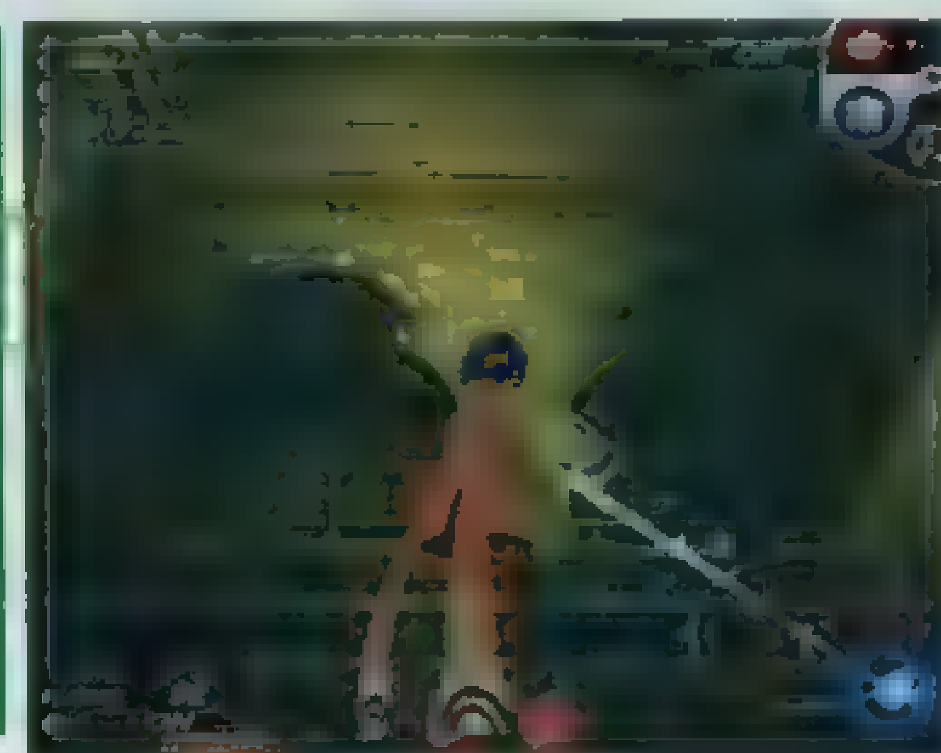
▲速度快，用来探索隐藏宝物最为合适。另外试玩版中的宝箱也可以远远地开枪击开，打开之后就会有隔空取物的效果，实在是太好用了。

火焰弹



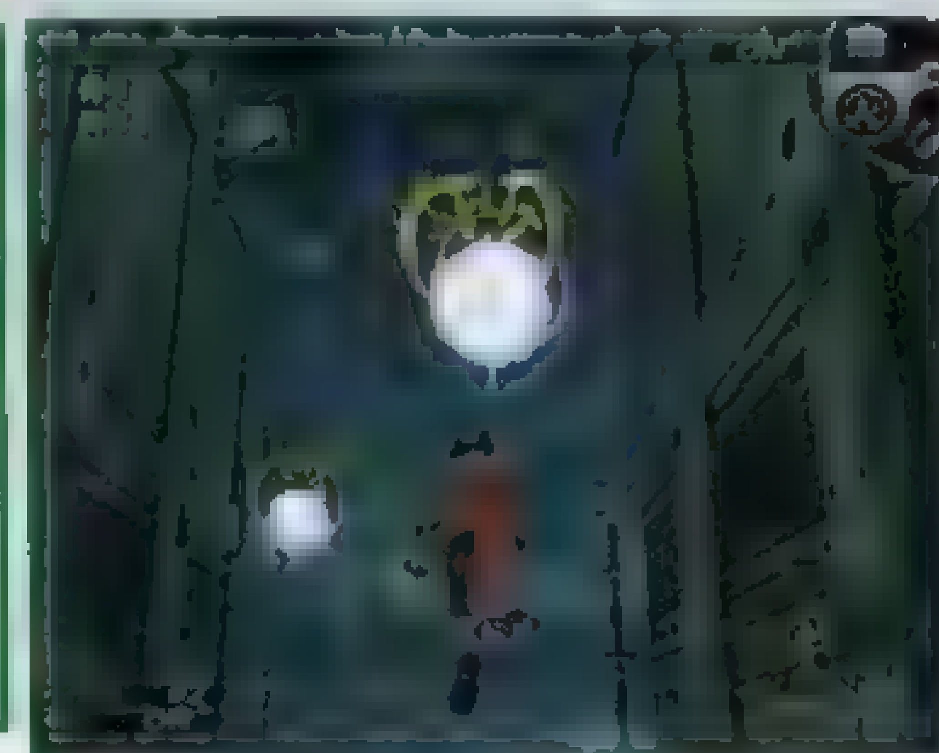
▲可以将烛台、火把等点燃，在解谜中经常会用到。装备火焰弹时还可以按住□键进行蓄力，不过似乎蓄力之后的变化不大。

冰冻弹



▲与火焰弹的效果相反，可以扑灭火焰或冻住特定物体。按住□键的话可以进行连续射击。

导索弹



▲射出一根长长的导索，钩住特定物体之后可以利用导索进行远距离移动。

卡尔提克亚 カルティケヤ

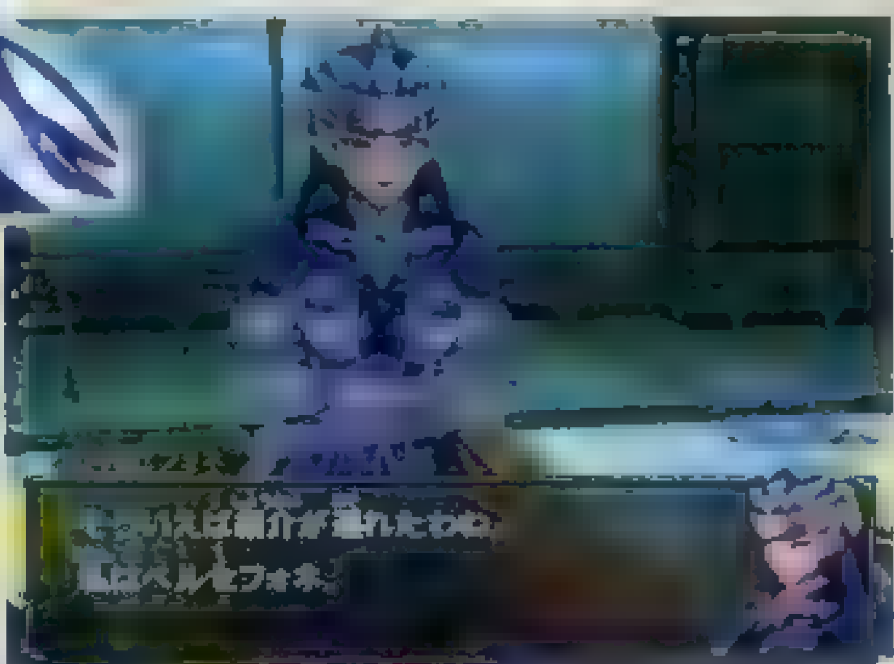
被称为死神的杀人魔王。对于自己的敌人，就算是同族人也不会手下留情。他的左手经过巨像兵技术改造，拥有非常强的战斗力。不过他本人似乎只对杀戮感兴趣。



年龄	29岁
身高	207cm
声优	青山穣

佩尔赛芙妮 ペルセフォネ





四天王中负责情报部门的人，也是四天王中惟一的女性。她是接替病逝的姐姐而加入组织的，之后由于实力出众而成为四天王。她因为某种原因对珐尔盖亚上的生物都充满了强烈的憎恨。

年龄	25岁
身高	172cm
声优	甲斐田裕子

支配世界的贝尔尼族



剑之召唤兽

拥有提高反应和闪避的クイック和增加力量点数的HP・攻击ボーナス，非常实用。

艾奎缇斯
エクイテス

▲艾奎缇斯是一名美丽的少女，被称为"召唤兽"真是罪过。

山之召唤兽

能够来诸如プロテクト等各种实用的增加防御的技巧，适合后卫队员装备。

狄诺奇诺斯
ディノキノス

◀坚固的盾牌令人想起了初代的城之召唤兽。



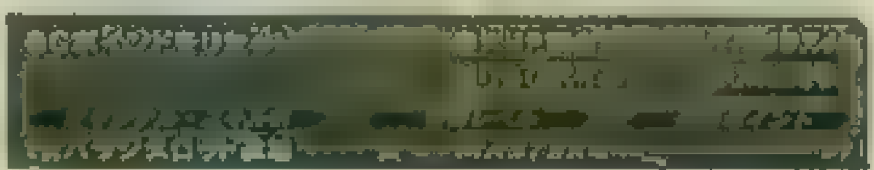
Medium 召唤兽

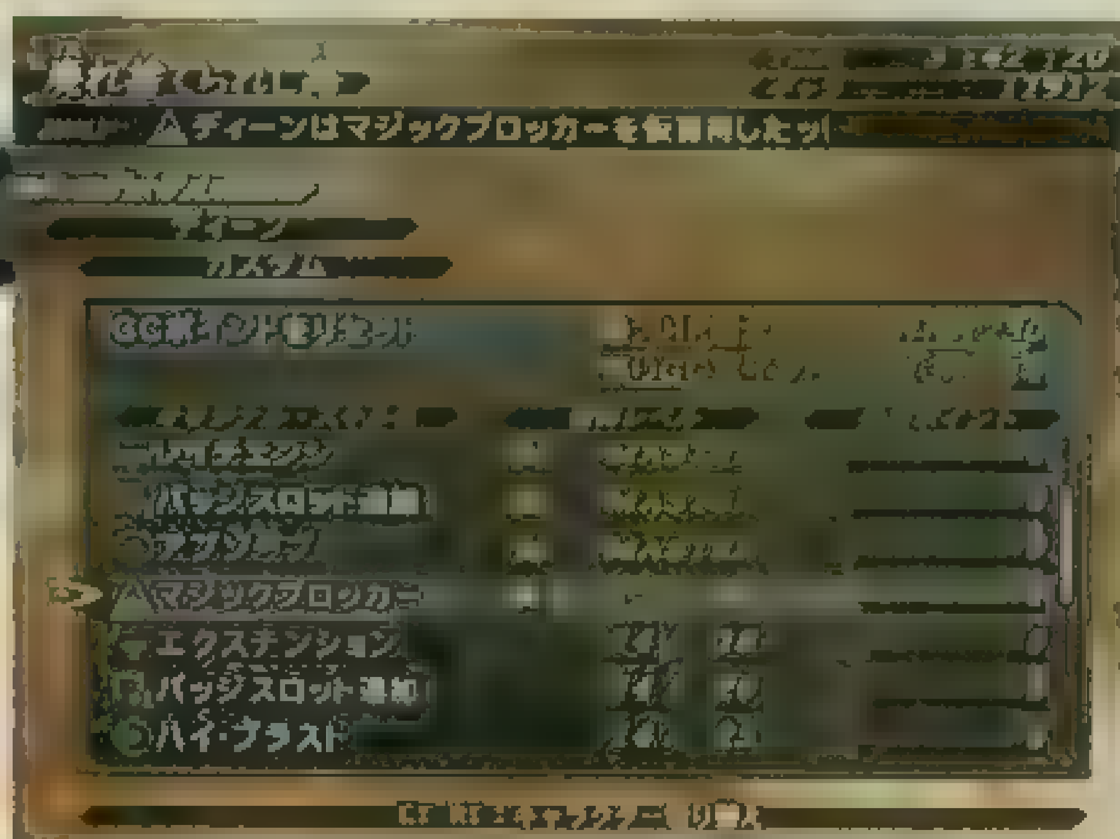
在"《WA》系列"中，有着被称为"媒介者"(Medium)的神兽存在，我们一般都将其称为召唤兽。队员装备了召唤兽之后，可以利用升级时得到的成长点数(GC)学会召唤兽身上附加的技巧。这个系统和4代比较相似，虽然级别提升之后可以无条件学会，不过如果用到成长点数的话，就可以提前学会一些强力技巧。值得一提的是成长点数的分配情况是可以无条件恢复的，所以就算是初学者也完全不用担心。

当然召唤兽最令人心动的作用，还是将其实体召唤出来进行攻击。这就是召唤兽的最强奥义。



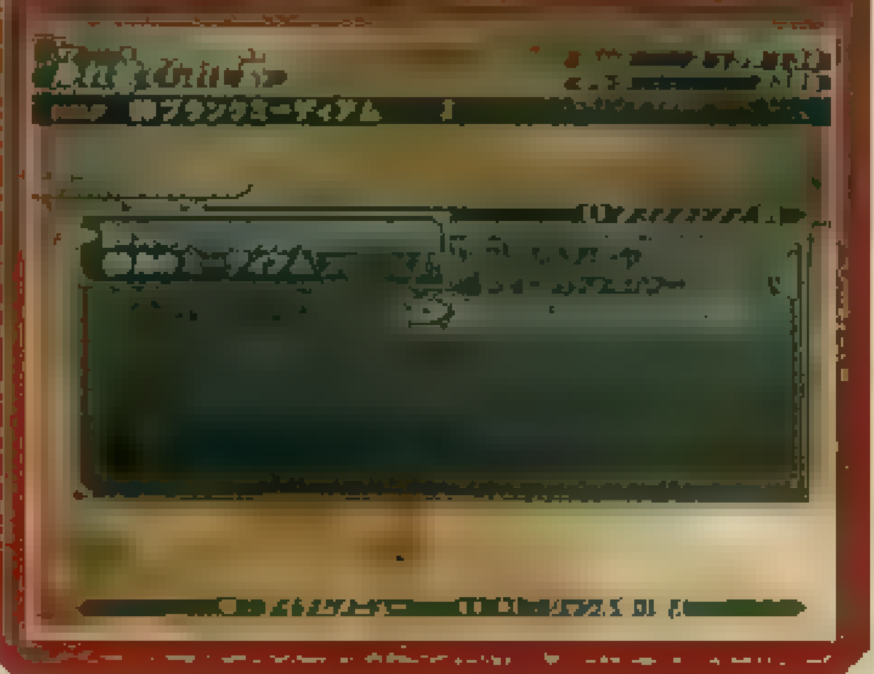
▲▼玩家也可以把成长点数用到HP或MP上，这样可以提高这两项能力的最大值。





◀图中表明，要想学会魔法无效化「マジックブロッカー」需要15点成长点数，正常情况下要到15级才能自动学会，不过当你达到14级时只需使用1点成长点数，就可以提前1级学会这个技巧啦。

本作中有名为空白召唤兽(ブランクミーディアム)的道具存在，其作用是复制召唤兽，复制出来的召唤兽拥有和原型一样的能力，但是空白召唤兽使用之后就不能进行二次复制。



天之召唤兽

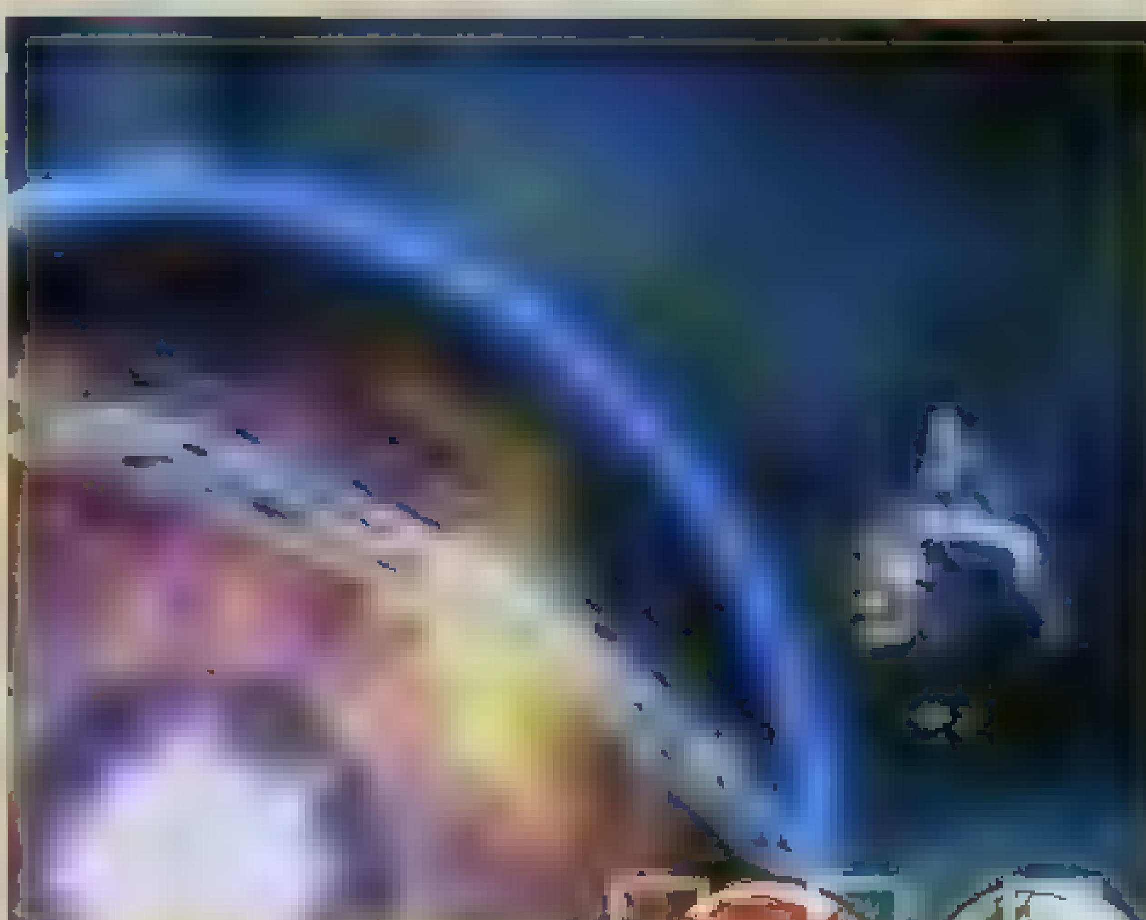
擅长多姿多彩的攻击系魔法，一旦获得之后就赶快给阿维莉尔大姐装上吧！

索拉斯・艾姆斯
ソラス・エムス

▲从魔法阵诞生的索拉斯・艾姆斯是相当强的召唤兽。

合体技 Combination Skill

大受好评的合体技在本作中当然也会被保留！在试玩版中收录了两个合体技，分别是两位男队员和两位女队员的。试玩版中的合体技异常强大，发动时两名队员只要站在同一格内便能发动。以4代的经验来看，三人合体技应该也是存在的，只是不知道还会不会有前几作的主角们出来客串。

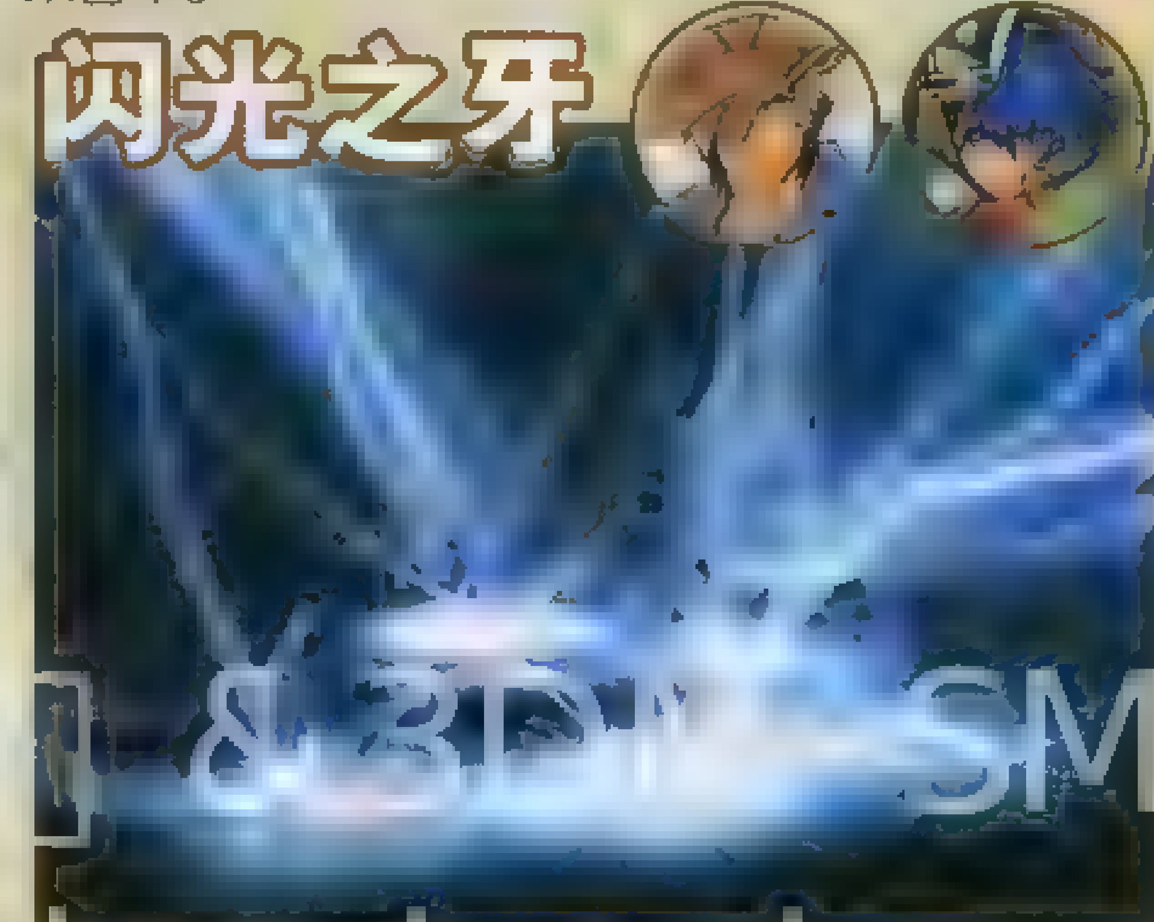


大巫师



闪光之牙



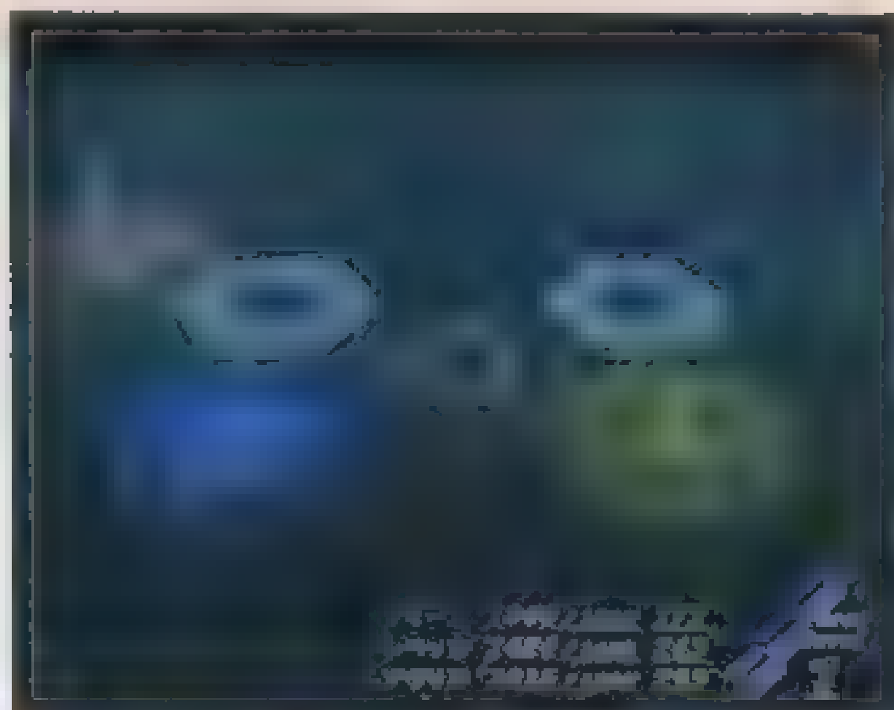


战斗系统
Battle System

4代最成功的地方就是战斗系统。该战斗系统深得众多老RPG玩家的称赞，只是因为游戏难度不高，所以没有得到太大的发挥。本作自然要继承这一光荣传统，而进化自然也是免不了的。本作的战斗同样是HEX战，下面先让我们来看看HEX战的特色！



point 1 战场构成



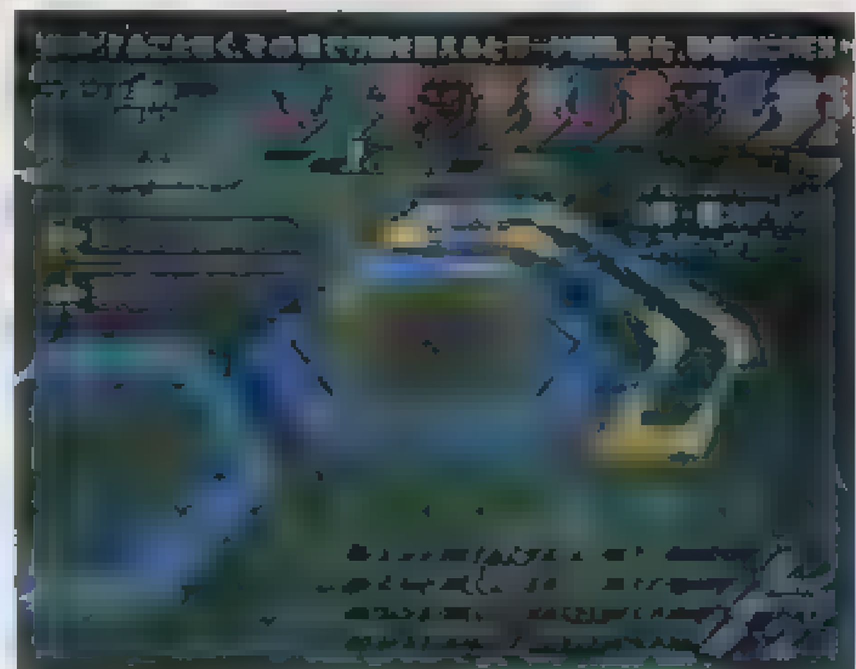
HEX战的特征在于，战场是由数个六边形区域组成的。这个设定最早见于《大战略》等SLG，在RPG中并不常见。前作的战场是由外6里1共计7个六边形区域围成的，而在本作中战场的形状多姿多彩，会有各式各样的奇怪战场出现！

游戏中各人的攻击方式都不同，像迪恩就只能攻击邻近一格的敌人，使用枪械的瑞贝卡和古雷格则可以攻击一条直线上的敌人。而魔法则是可以攻击任意一格的。

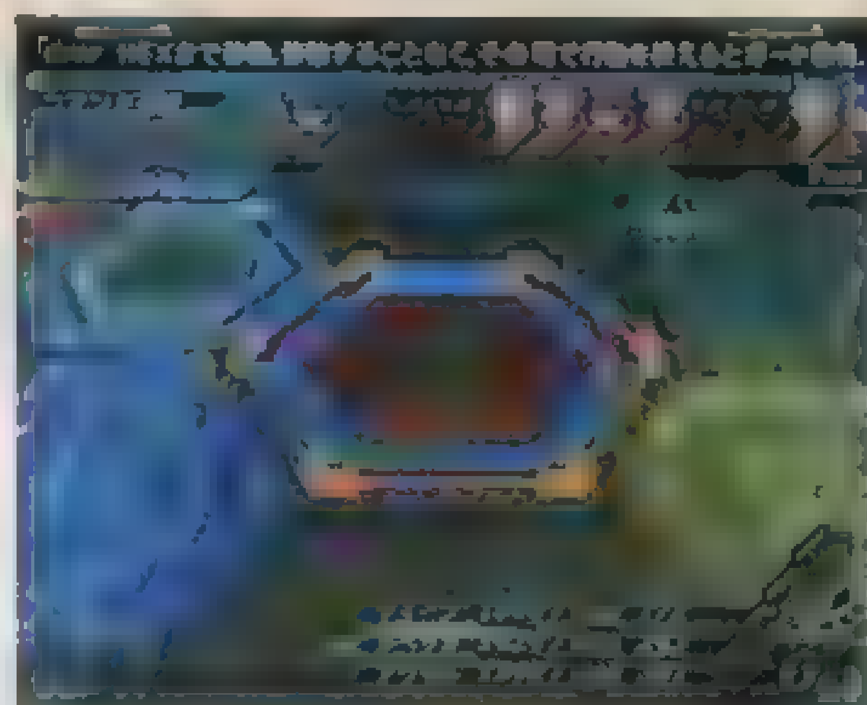
point 2 战斗成员

战斗中我方最多可以派出3名队员参战，这样势必有人不能上场。不过本作可以在战斗中随时换人，只要玩家退至屏幕边缘就可以了。而退至边缘之后还可以从战场脱离。

本作的攻击、回复均是按格来计算的。选择攻击某一格之后，处于该格之上的所有人都会受到攻击，选择回复也是同样的道理。合理利用这一特点，在战斗中将会非常有利。



point 3 属性区域



在战场上我们还可以看到一些带有颜色的区域，这些区域就是属性区域。不同的颜色代表不同的区域，共有水（蓝）、火（红）、地（黄）、风（绿）4种。当玩家处于属性区域时，无论是攻击还是防御都会具有对应属性的效果，就连无属性攻击也会附加属性。如何利用属性区域，将会对战斗难度产生很大的影响。

海之召唤兽

以回复和支援系技能为主，瞬间转移技巧ジャンプ在本作改良后的战斗系统中很有用。

路卡迪亚
ルカーディア

▶鱼龙似的路卡迪亚还有一匹巨大的坐骑。

远之召唤兽

不但可以提升道具入手率，而且可以削弱敌人的各种能力。

查帕庞加
チャパパンガ

▲人首马身的怪物，打扮令人想起了《FF》中的基加美什。

月之召唤兽

拥有强力技巧"插队"，可以让队友连续输入两次指令。其他能力也不弱。

▼拥有一对美丽翅膀的月神，其形象令人过目不忘。



瑟雷斯多
セレスドウ



当分开的心融合在一起的时候

文 邪魔天使　美编 NINA





Re:チェイン オブ メモリーズ

《王国之心 记忆之链 重制版》(以下简称《KH Re：COM》)是在《KH II FM+》里另附的一张游戏DVD，这是2004年11月11日发售的《王国之心 记忆之链》的3D重制版，游戏的一部分情节语音化，语言使用的是日语，而原来的卡片战斗系统也加入了新的要素，说它是新作也毫不为过。游戏的故事发生在《KH II FM》的一年前，如果未体验过《KH COM》的玩家可以先从这款游戏开始，而已经玩过GBA版的玩家也会从本作中找到新的乐趣。

PS2	王国之心II 最终混合版+	Square Enix	A·RPG
	KINGDOM HEARTS II FINAL MIX+	预定2007年春	
	对应周边未定		

3D化后演出效果倍增！

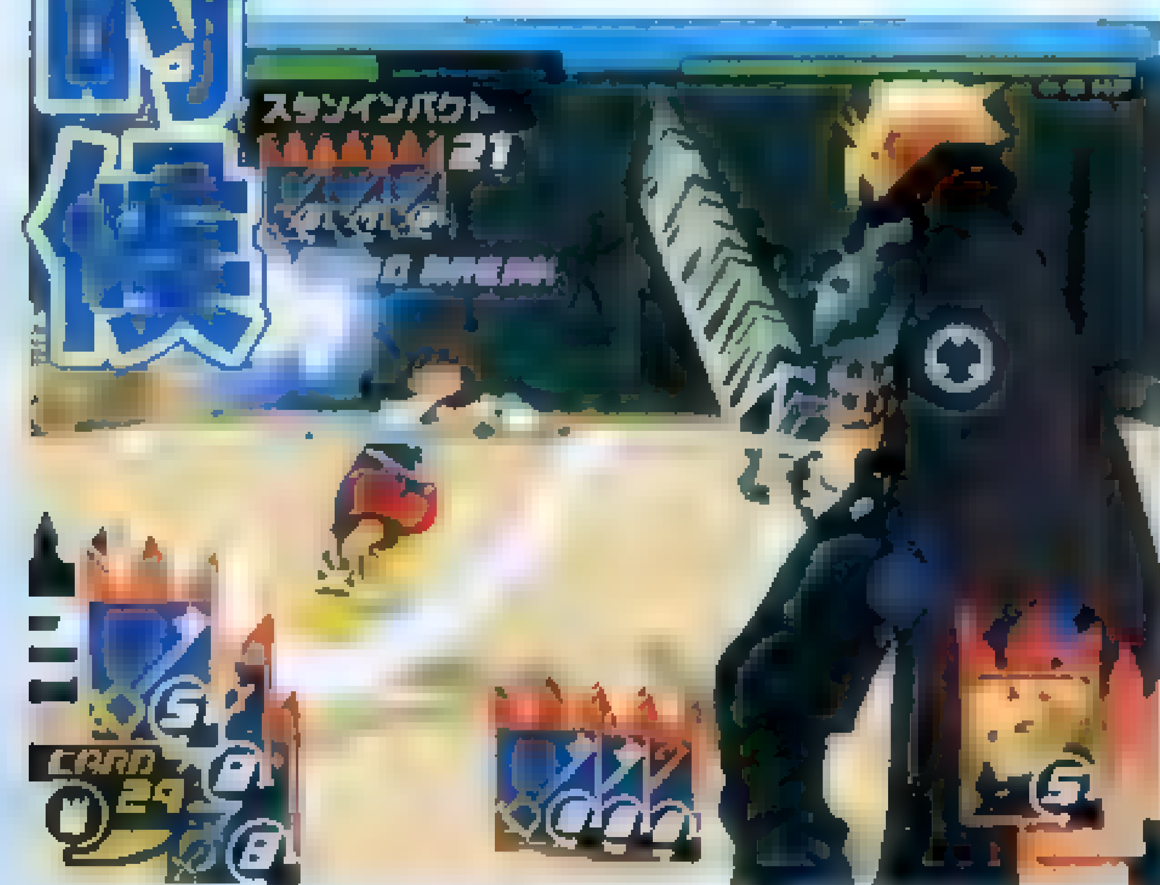
◀因为加入了语音，所以有的事件的台词会有若干变化。





▶故事本身与原GBA版并没有多大的改变，但本作中有许多新鲜的事件等着玩家去挖掘。

3D化的卡片战斗其表现更加华丽！



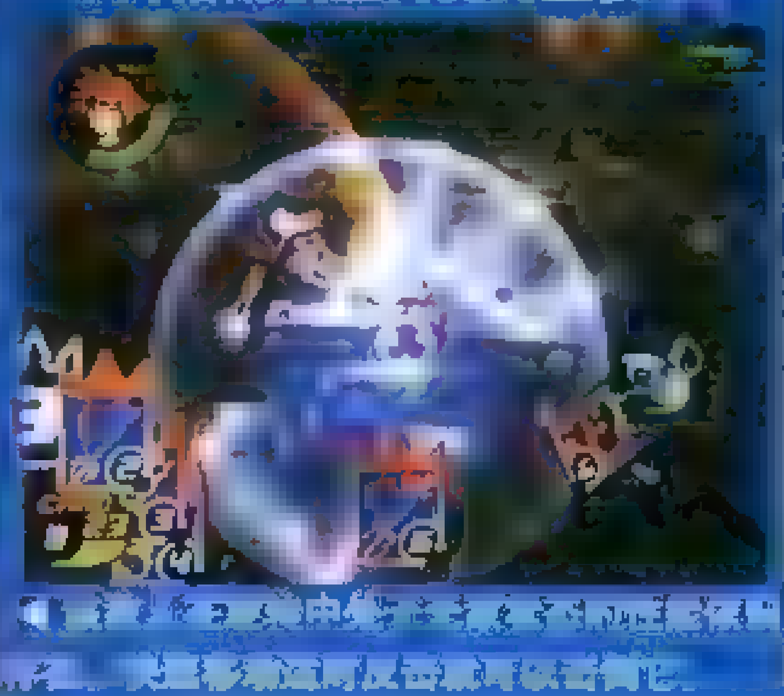
▲在奥林匹克竞技场与克劳德对决，这是系列的保留节目之一。随着三张卡片的不同组合可以发出各种技能。

与原GBA版一样，本作的战斗依旧是卡片战斗，但由于全3D化所以在演出效果和音效方面都变得华丽了不少，而且临场感也更强了。而从TGS上的试玩版中我们可以看到本作采用的是《KH II》那样的按键反应系统，这一介于《KH COM》和《KH II》战斗系统之间的系统肯定会给玩法上带来不少的新鲜感。除此之外在《KH Re：COM》中还加入了许多新卡片，这让游戏的战略性也增强了不少。

精准的卡片搭配

我们都知道卡片游戏没有所谓的最强卡牌组合一说，有的只是最适合自己或者是克制某个人的卡牌组合，而在《KH COM》中同样是要注重卡片的搭配。游戏中既有攻击、魔法等卡片，又有召唤系的，唐老鸭甚至克劳德出来辅助攻击的卡片，如何搭配将成为玩家应该考虑的问题。由于本作卡片的数量有所增加，再加上一些BOSS的技能也有所改变，所以卡片搭配就显得更为重要了。





《KH Re：COM》中登场的成员

IV	有野心的老组织成员 维克森	Vexen
V	维克森的同志 雷克塞斯	Lexaeus
VI	谜团众多的成员 塞克西昂	Zexion
VIII	经常做出奇怪事情的家伙 阿克塞尔	Axel
XI	忘却之城的管理者 马尔夏	Marluxia
XII	马尔夏身边的红一点 拉克茜奴	Larxene

语音的增加让XIII机关的人物更有个性



▲阿克塞尔是本作登场的XIII机关成员中惟一一个没有被消灭而留到《KH II》的角色，貌似他正与一些成员密谋造反。

▼塞克西昂、雷克塞斯与维克森三人正在秘密商谈着什么，而从他们的话中我们可以看到成员间也是有等级划分的。



在《KH COM》中登场的XIII机关的成员除了阿克塞尔以外其余的都被索拉和利库打倒了，因此他们也没有在《KH II》里出现。而因为机能的限制我们无法在游戏中听到他们的声音，因此对其性格的把握只能从台词来揣摩，但是在《KH Re：COM》中由于语音的加入我们终于可以看到他们真正的一面，或者说是崭新的一面。在剧情中他们不仅有语音还有表情的变化，看来SE在制作上还是下了一番功夫的。另外，本作中与XIII机关的战斗也经过了一些调整，增加了一些更有挑战性的内容。

手将会再次交织在一起



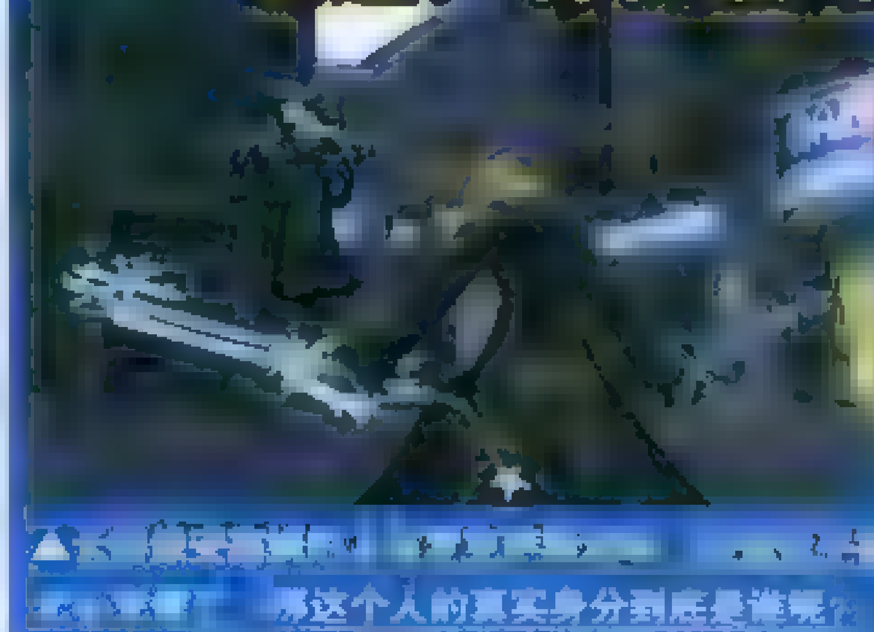


在本次TGS上《王国之心II 最终混合版+》(以下简称《KH II FM+》)的出现的确有些出人意料，特别是其中重制GBA版《王国之心 记忆之链》(以下简称《KH COM》)的部分更是将其完全重制，并搬到了PS2上。但是我们也不能小看了国际版的内容，在这张DVD里肯定会有大量隐藏的内容。虽然大家也许对《KH II》出国际版已经心中有数，认为是迟早的事，但没想到Square Enix(以下简称SE)会如此厚道，现在就让我们来看看这个《KH II FM》到底都有哪些内容吧。

《KH II》中登场的成员

编号	描述	中文名	英文名
I	XIII机关的首领	？？？	？？？
II	手持魔铳的枪手	西格巴尔	Xigbar
III	使六把长枪的强人	萨尔丁	Xaldin
VII	疯狂的家伙	赛克斯	Saix
VIII	有些悲哀的乐天派	阿克塞尔	Axel
IX	轻薄的性格中隐藏着疯狂	迪米克斯	Demyx
X	天生的赌徒	卢克索德	Luxord
XIII	有着悲伤的命运	？？？	？？？

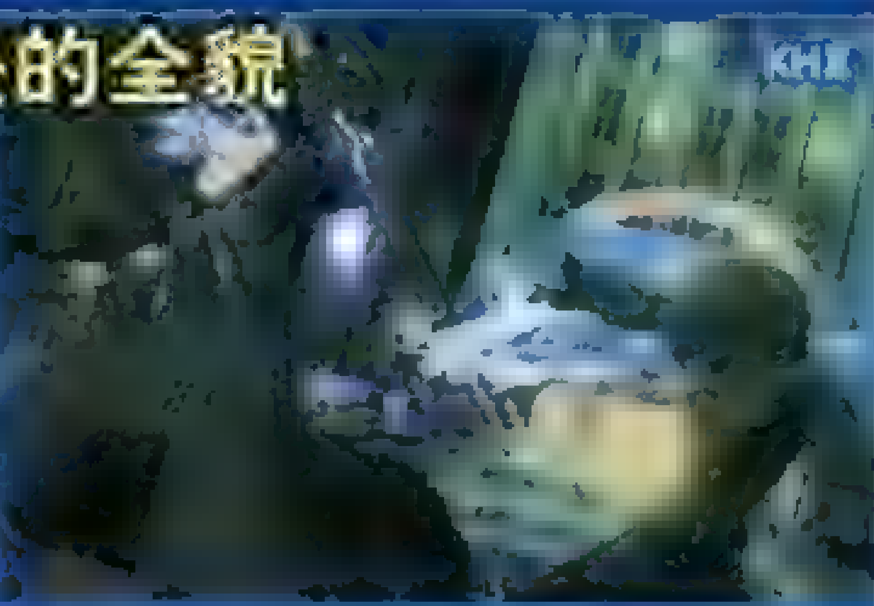
谜题，将在最终混合版中解开？


▲[illegible]那这个人的真实身分到底是谁呢？

在原有版本中一些只是谈及到表面的情节在《最终混合版》中将会进行重新制作，从而让故事更加的完整，也让剧情的表现力提升了一个档次。比如在原版中关于罗克萨斯穿着[illegible]机关衣服的剧情交[illegible]并不是太[illegible]，而在《最终混合版》中这一情节将会增加不少内容。

罗克萨斯与利库对决的全貌

上图中我们看到的罗克萨斯与类似安塞姆的人的战斗其实就是《KH FM》隐藏动画"deep dive"中"记忆的摩天楼"这一段，而在《KH II》中我们能看到罗克萨斯与蒙住眼的利库的战斗，事实上这两人的战斗还有后续，在《KH II》里没有但在《KH II FM》就会追加了。


▲蒙住眼睛的利库与戴着兜帽的罗克萨斯的激战，面对形式的不利，利库似乎做了一个决定

谜团众多的XIII机关！

时常出现在索拉一行面前的神秘组织XIII机关这次更加强调成员的个性化，虽然他们很强大，但貌似并不是很团结，在本作中我们可以看到他们困惑的一面，在追加的情节中我们可以看到他们崭新的一面，而从对话中我们可以看出他们似乎知道键刃的秘密，如果真是这样，对于键刃这个神秘物体的巨大谜团在本作中应该会有进一步的[illegible]。


▲[illegible]

对于神秘人物索拉与自己的关系以及自己的存在意义而烦恼的少年，因为其本身的人格魅力而在玩家中的人气也越来越高，在本作中关于他的事件追加了不少。

罗克萨斯 ROXAS



内容丰富的最终混合版

《KH II FM+》在北美版的基础上追加了原《KH II》中没有的剧情、战斗，而配音将继续沿用英语配音，而宇多田光为游戏唱的主题曲也将由日语版的《Passion》变成英语版的《Sanctuary》。在剧情方面游戏追加了关于神秘组织XIII机关的新剧情，而引起广大玩家猜测的隐藏动画也将为大家带来新的提示以及谜团。当然，《KH II FM+》最为厚道的是除了《KH II FM》之外还有一张游戏DVD，而这个游戏就是重新制作的原GBA版的《王国之心 记忆之链》的PS2版。PS2版的《KH COM》不仅画面变成了全3D，还追加了许多语音，那些在GBA上听不到声音的XIII机关的人现在可以在PS2上听到他们的声音了。

宿命传说 | NBGI | RPG
PS2 Tales of Destiny | 预定2006年11月22日 | 日版
对应周边未定 | | 6800日元

《宿命传说》的移植说实话对于笔者而言是有些吃惊的，作为《传说》登陆次世代的第一作，当年除了主题歌的"惊艳"之外，其游戏本身给很多"传说迷"都留下了或多或少的遗憾，可以想像他们在听到和看到移植这个消息以及公布的情报后会有多激动。我们完全可以把这款移植作品看成是一款新作，游戏发生了翻天覆地的变化，无论从画面还是战斗系统方面都进行了全新的改革，甚至在某些剧情上据说也会有所变动，想想今年有如此多的《传说》发售，完全可以把今年当成"传说年"了。

文 邪魔天使 美编 NINA

Tales of Destiny
テイルズ オブ デスティニー

全新的空中线性战斗系统

一说到《传说》我们不得不提的就是它的战斗系统，我们完全有理由说《传说》开辟了一个RPG战斗的新纪元，将动作游戏、甚至格斗游戏的要素融入到一款RPG里，这的确是一个伟大的创新。"线性战斗系统"，这是每个《传说》战斗的一个大方向，所有作品都是基于此理论进行不同的变革的。在本作中游戏加入了一个全新的概念，那就是"空中线性战斗系统"(AR-LMBS)，玩家可以用各种挑空技将敌人打至空中，并从空中进行追打，而且在空中还可以使用各种特技、奥义，这不仅从战斗上丰富了玩法，也让战斗更具观赏性。当然，与之相对应的，与术技相关的一些新系统也会在游戏中出现，就让我们拭目以待吧。


▲角色们在空中进行连技，几个同伴同时在空中追打敌人看起来很有气势。

一些小的变动

除了新增加的空中线性战斗系统以外本作在战斗上还进行了一些其他的变动，比如角色运动的动作都更细致了，战斗时角色的比例由PS版的二头身变成了本作的三头身。


◀二头身的角色固然可爱，但在战斗时想必玩家还是希望角色的比例更大一点吧。


◀空中追加可是很爽的哦，在TGS上笔者试玩时几乎每场战斗都要在空中了结敌人呢。

新的对话系统 表情卡对话

"《传说》系列"的小对话(即Face Chat)是系列的一个经典设定，在小对话中我们不仅能听到一些让人捧腹的对话还能看到角色们不为人知的一面。感情卡(Emotional Card)顾名思义就是本次的小对话人物都在一张卡片上，随着对话内容以及人物表情的变化，卡片的背景也会随之改变。除了表情、背景的改变外，卡片还有颤抖、摇晃、摔倒、翻转等其他动作，这样的手法是系列首次出现，而且还有一点重要的是本作中的小对话是全新的，许多PS版中未出现的表现人物性格的对话在本作中会有很多。(换言之，小对话的收集在本作中将会很艰难-_-)

菲莉娅的眼镜

菲莉娅：跑哪儿去了？里昂，你看到我的眼镜了吗？

鲁蒂，那个……我是鲁蒂。

里昂：你是故意的是吧？

玛丽·艾洁特
Mary Agent
年龄：24岁
身高：170cm
体重：54kg
声优：天野由梨

新动画、新CG

伍德罗·凯文
Woodrow Kelvin
年龄：23岁
身高：181c…
体重：68kg
声优：…


▲片头动画内容不变，但画质加强得太多了。

《传说》动画的精美程度我们是有目共睹的，本作的片头虽然大致与PS版一样，但还是经过了重新制作，从色彩的饱和度以及细致度就可以看出两者的巨大差别，而除了开场动画以外，游戏中还加入了许多全新的动画和CG。动画部分不用说，当然是Production I.G.操刀，而CG部分则是由"白组"来担当，虽说是第一次为《传说》做CG，但"白组"的实力的强劲这是大家公认的，所以对本作CG大家就放心吧。当然，游戏的主题歌还是DEEN的《如梦一般》(夢であるように)，到时又可以听到这首经典歌曲了。(\^o^/)


▲游戏中加入了很多新动画，这对剧情的表现起到了很大的作用。



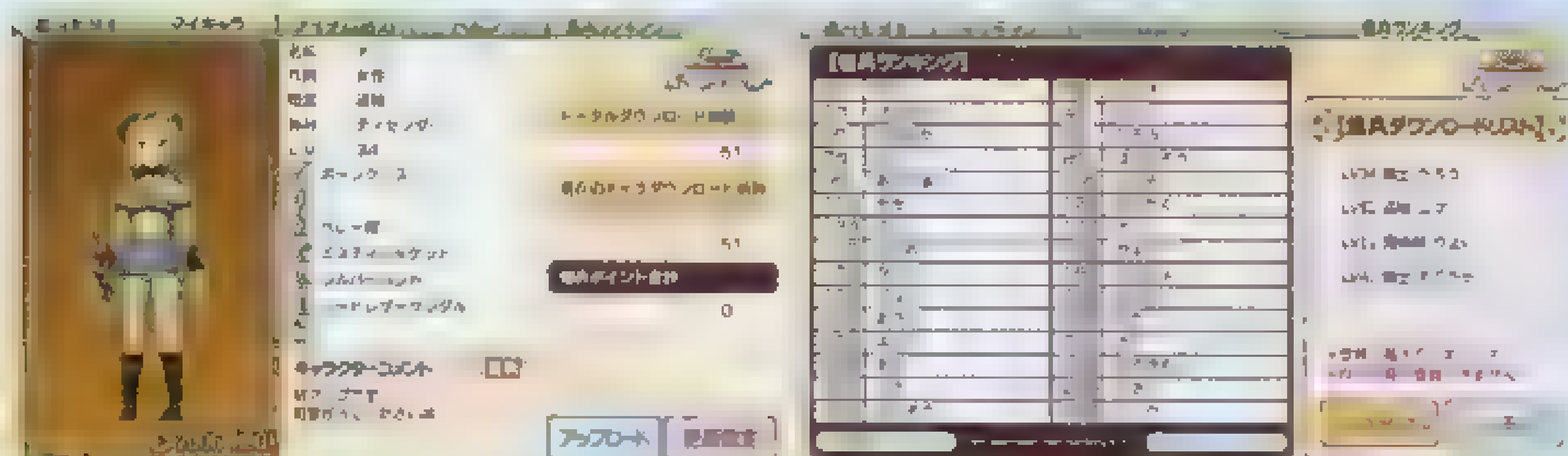
■由"白组"制作的新CG也是很值得期待的哦

新颖的网络模式

文 邪魔天使
美编 NINA

T.O.W テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー™

网络模式顾名思义就是对应网络了，玩家可以将自己培育的原创角色资料用PSP传到网上，也可以将别人培育的角色从网上下载到自己的PSP上让他们成为同伴共同冒险。如果别人下载自己的角色的次数越多，那么自己角色在网上的"佣兵等级"就会上升，看到自己的角色被那么多玩家登用，是不是觉得有种成就感呢？



▲以佣兵等级第一位为目标加油吧！　▲登录角色最多5个。

PSP上的这款《世界传说》一开始进行预约的时候就有很好的势头，看来广大玩家对这款游戏还是很期待的，而且笔者在TGS试玩上试玩这款游戏后也觉得这是PSP上不可多得的原创佳作。可以自己设定造型的主角再加上又集合了"《传说》系列"的这么多人气角色，想必很多"传说粉丝"都已经跃跃欲试了吧？

世界传说 光明神话	NBGI	RPG
PSP Tales of World Radiant Mythology	预定 2006 年 12 月 21 日	日版
游戏人数未定	记忆量未定	4800日元
对应周边未定		



Ganser

本作中原创的敌人登场！

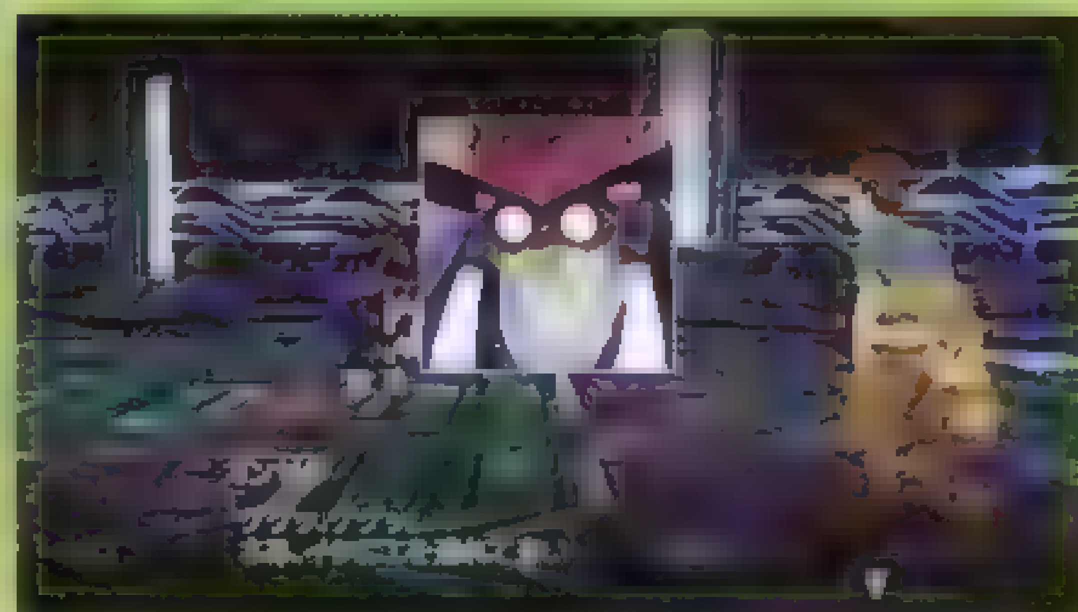
冈瑟尔

声优：龙田直树

年龄：74岁
性别：男
身高：146cm
体重：48kg

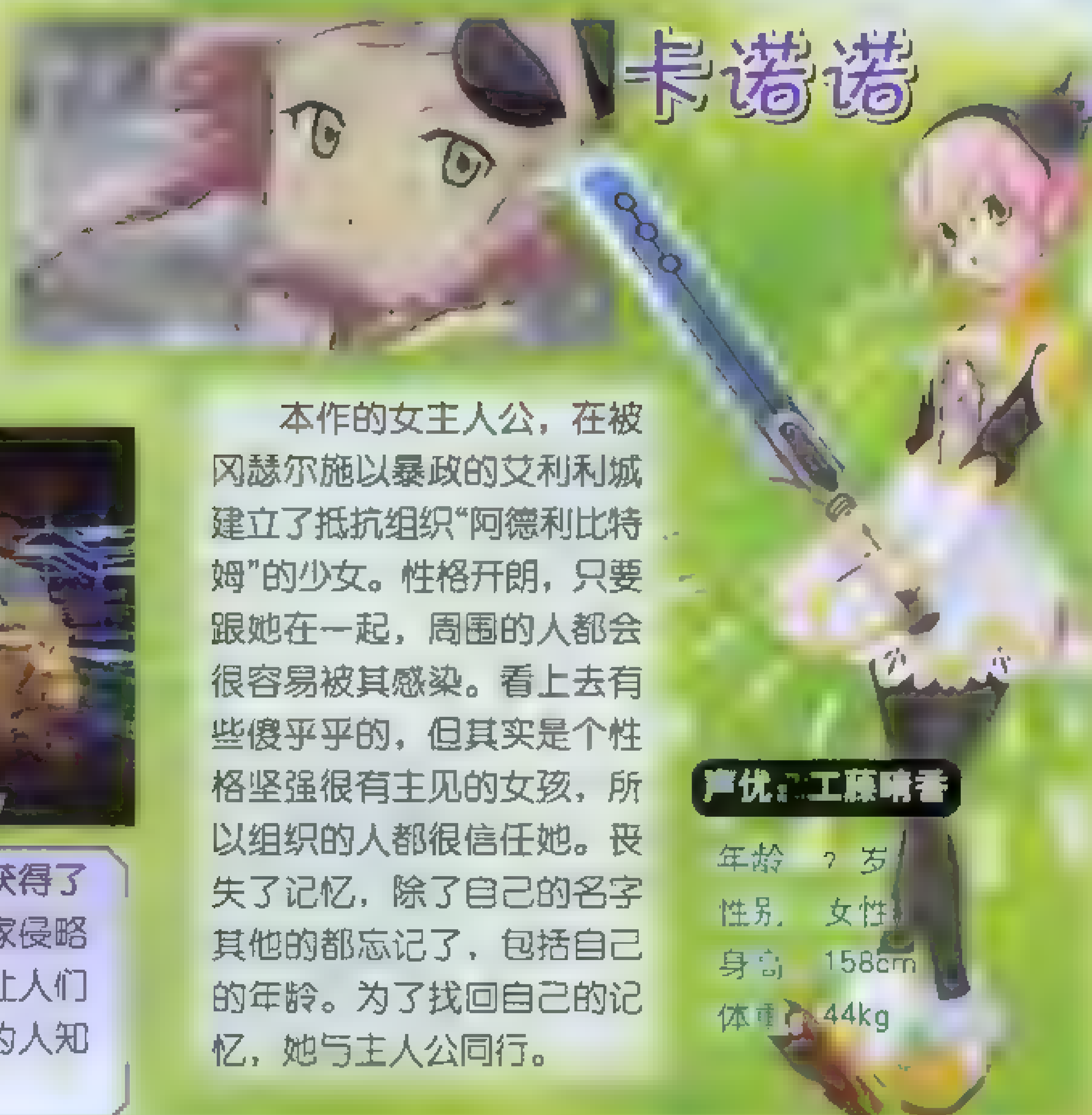


▲冈瑟尔率领士兵逼迫人民，他如此榨取人们的血汗只是单纯为了财富和权力吗？



▶冈瑟尔让人们将自己的孩子交出来当祭品，在这个有魔法阵的地方，他到底有什么目的呢？

统治艾利利的男人，原来是个体弱多病的老人，但某一天获得了强大的力量而成为了艾利利的独裁者，他声称为了防止其他国家侵略世界树实行锁国、暴政以及榨取等非人的手段来治理艾利利，让人们陷入一片水深火热之中，而在这行为的背后似乎隐藏着一个不为人知的秘密……



卡诺诺

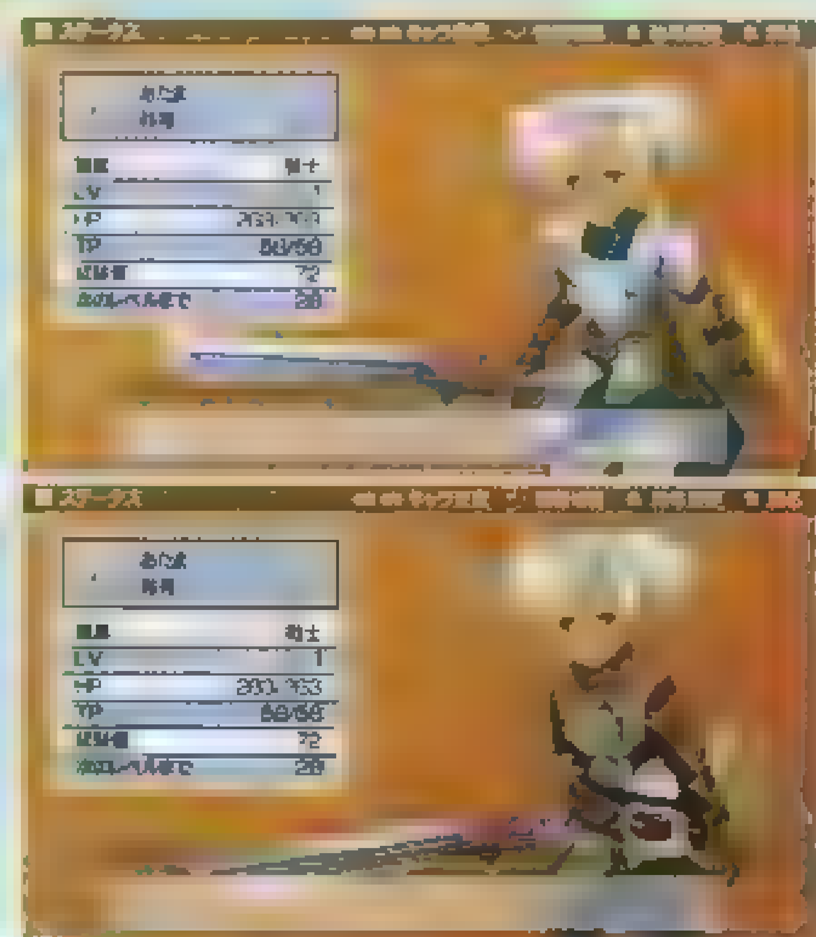
本作的女主人公，在被冈瑟尔施以暴政的艾利利城建立了抵抗组织"阿德利比特姆"的少女。性格开朗，只要跟她在一起，周围的人都会很容易被其感染。看上去有些傻乎乎的，但其实是个性格坚强很有主见的女孩，所以组织的人都很信任她。丧失了记忆，除了自己的名字其他的都忘记了，包括自己的年龄。为了找回自己的记忆，她与主人公同行。

声优：工藤晴香

年龄：？岁
性别：女性
身高：158cm
体重：44kg

丰富的外观变化

之前我们说过本作的装备会在角色外观上显现出来，不再像《传说》那样只显示个武器或是来个换装了。本作中的装备数量有800多种，其组合可谓千变万化，而且说不定还有像《换装迷宫》那样存在NBGI经典角色的服装哦，呵呵，有些等不及了啊。(´_`)



▲有时候看一个人的装备就能看出这个人的强弱。



▲有时候一个人装备的漂亮程度也决定了他(她)被使用的频率。

精美的动画

"《传说》系列"自进入光碟时代后其精美的开场动画和动听的主题曲就得到了玩家的一致好评，本作的片头动画依旧是由Production I.G.制作，而主题曲是有着清新嗓音的植村花菜担当。在片头动画中我们可以看到许多熟悉的角色，而且还能看到系列角色与主角们的互动，看上去别有一番味道呢。

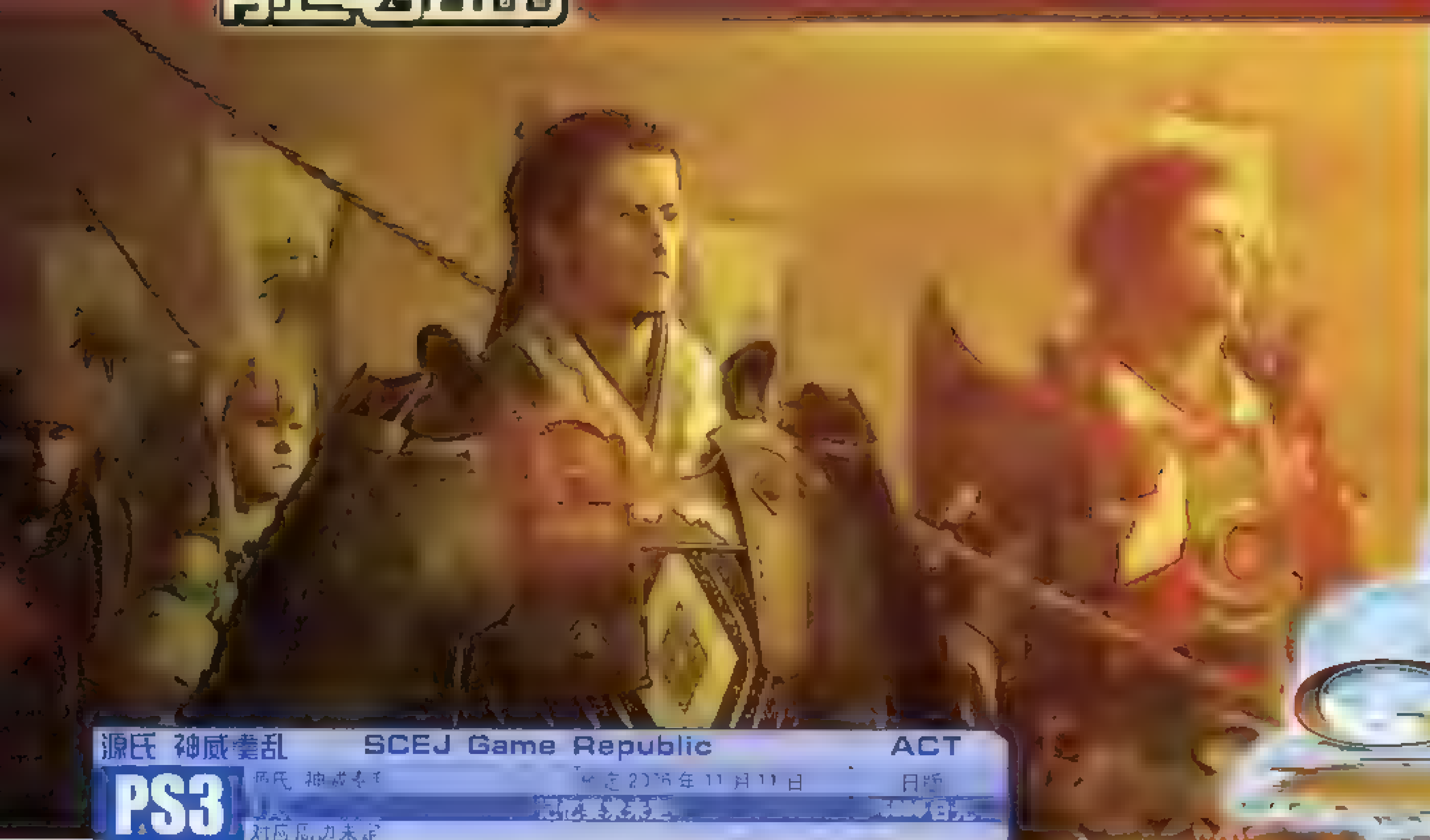


▲卡诺诺是个很可爱的女孩，感觉有点"天然"哦。

◀说实话，看到这个场景中的三个人，有种奇怪的感觉。



▶这种单人一个镜头是"《传说》系列"片头动画的一大特色。



源氏 神威奏乱　SCEJ Game Republic　ACT

PS3

不少朋友都这样告诉我：日版PS3的首发游戏里，除了《山脊赛车7》之外最想玩的就是《源氏 神威奏乱》。《源氏 神威奏乱》乍看之下似乎并不抢眼。但作为一款首发游戏其素质是合格的。而且Sony为它开出了5980日元的低价格(PS2游戏一般定价为6800日元)，此举势必会刺激不少玩家的购买欲望。11月11日，很快我们就能玩到这款和风味十足的游戏了！

文 纱迦　美编 NINA

GENJI 神威奏乱

神威奏乱的真(义)

为何本作不叫《源氏2》，而叫《源氏 神威奏乱》呢？相信很多玩家都会有此一问吧？为此我们专门采访了游戏监督植田佑一。据他表示，主要原因是因为游戏的开发平台变成了PS3，另外这一名称也和游戏的内容有关。前作中源平两家主要是围绕天钢展开争斗，故事的结尾是源义经拿到了所有的天钢。而在本作中会出现一种名为“魔瘴钢”的全新“钢”。

魔瘴钢具有不逊于天钢的威力。也就是说魔瘴钢也能发动神威，这样在本作中会出现神威对神威的情景。而本作的神威也会有很大的变化，不再像过去那样等着敌人来攻击，我方也能够主动向敌人发动凌厉的攻势。由于画面上同时有着按键的提示，所以发动的难度肯定不会太大。

即时换人

前作虽然有两位主角可以使用，但是这两位不能在战斗中交换，要想换人的话就得老老实实地回到根据点。由于各人特性不同，所以有时候往往要换上两三次才能顺利进行。本作新加入的即时换人系统则将这段不愉快的经历化为历史。在战斗中只要按下十字键便可以在源义经、静御前、武藏坊弁庆这3人中进行切换。东京游戏展的试玩版中，↑为义经，←为弁庆、↓为静御前。

在换人时画面中敌人的动作会完全暂停，之后我方角色会快速进行切换。也就是说换人完全不占用游戏时间，当然更不需要读盘了。根据这一特性，可以开发出很多惊人的连续技。如先用义经将对手浮空，再换小静进行空中连击，最后换弁庆跳起来一个本作新增的空中大摔，威力相当惊人。不过说实话，换人不占用游戏时间看起来怪怪的，有点破坏游戏节奏的感觉，好在华丽的三人合力连续技足以令我们忘掉这一点。

可能有人会问，那么十字键的→有什么用？难道本作还有第4位角色可以使用？虽然官方没有公开，但本作显然是存在第4位角色的。请大家注意一下游戏截图的左上方就明白了。





◀▲画面左上方的扇子图案，很明显就是表示换人的键位。对比一下就会发现，游戏中的确存在第4位可操纵角色！究竟他会是谁呢？考虑到历史上义经手下不乏猛将，我们就省省心不乱猜了。

故事将是三部曲？



日本人关注《源氏》，一个比较重要的原因就是历史上源义经的坎坷身世。不过在PS2版《源氏》中，故事只讲到平清盛的死去后就结束了。当时很多玩家都猜想，真正的结局(也就是源义经和他的哥哥源赖朝的斗争)大概要到下一作才能玩到了。其实历史上平清盛死后，平氏大权由平宗盛继承，源平两家又打了很久的仗，最后才以平氏的灭亡而告终。

在前作的最后，操纵天钢的平清盛和平景清被消灭了，源义经因担心天钢的力量再次被坏人利用，带着所有的天钢到深山中隐居。这样又过了3年，这3年间源赖朝虽然一直在率军进攻平氏，但双方总是互有胜负，很难将平氏彻底消灭。此时义经听到流言说，平氏军中混入了一些不是人的家伙。为了查明真相，义经来到了源赖朝的军中。兄弟俩见面之后互诉衷肠，约定要铲除平氏，为父亲报仇。不过当天晚上，一位不明身分的女武将带着一群平家武士袭击了平安京，整个朱雀门都化为了一片火海。而《源氏 神威奏乱》的故事也就此开始了。

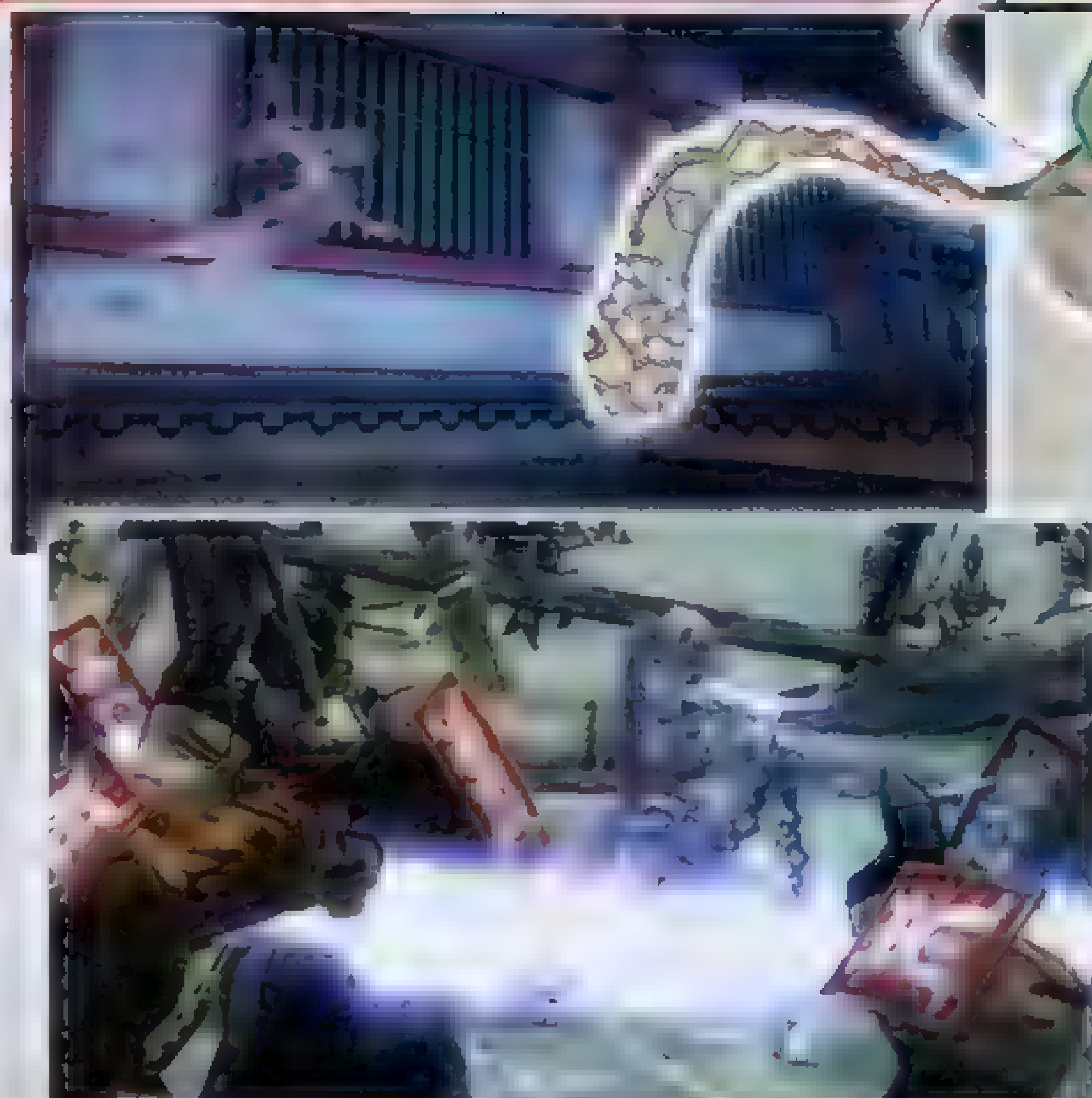
从目前来看，本作故事看来只会讲到平氏的灭亡，也就是说义经的结局可能要到下一作才能表现了。不过我们也无需惋惜，因为义经征伐平氏的故事虽不如他的结局那么动人，但精彩程度绝对是远远胜出的。



千呼万唤始出来

前作发售前人设大受好评的静御前，在游戏中只是一个剧情人物兼存档对象，着实让人大呼上当兼充满怨念。本作中可以使用静御前已不再是什么秘密，也算是对玩家强烈呼声的一大回应。从试玩情况来看静御前的动作与义经和弁庆完全不同。弁庆力大无穷、横扫千军，自然与小静的路数大相径庭；义经的动作轻盈敏捷，擅长华丽的连击，本作还增加了在墙壁上行走的能力；静御前的武功虽然也是小、快、灵的风格，但与义经又有明显区别。她拥有很多浮空技，浮空之后更可以跳起在空中施展连续技。此外她手中的武器是一个玉环和一把玉扇，两者均由绳索固定，故攻击距离可长可短，甚至可以钩住敌人后拉过来。

义经和弁庆在前作的冒险中还有各自不同的特性。义经身轻如燕，可以跳上常人够不着的高台；弁庆势大力沉，可以将挡路的障碍物一扫而空。静御前在冒险中同样有着自己的特性，那就是利用手中伸缩自如的武器钩住某些物体，从而来到一些人迹罕至的地方。





▲义经的武器是双刀。分别是擅长全方位攻击的膝丸，以及适合单体攻击的毗沙门天。

▲静御前的武器是微尘和舞姬。微尘对空对地皆宜，舞姬则是在地面更能发挥出效果。

大幅改进的武器系统

本作的武器系统有着全新的改变，首先是加入快速切换效果，只要按下一个键就可以切换不同的武器。另外本作的武器可以进行强化，前作中玩家可以用打倒敌人后出现的天钢来强化自己的能力，而本作中则可以用打倒敌人后出现的魔障钢来强化武器。

在武器标志的右边可以看到一些小孔，这些孔就是强化效果。往孔中嵌入魔障钢之后，武器的性能就会大大加强。另外武器强化之后，除了性能上升之外，更可以让玩家获得新的技巧。每个武器拥有的孔数并不相同，好的武器有可能拥有更多的孔数。

本作的敌人体内大多都埋有魔障钢。将敌人打倒之后，使用名为“钢食”的技巧，就可以把敌人体内的魔障钢据为己有。不过在进行钢食的过程中，敌人有可能会借助魔障钢的威力翻身复活，进行最后的殊死抵抗。所以有时候玩家必须要作出取舍。



◀擅长沿着天花板和墙壁移动，爪子非常锐利，对付它可不能让动作缓慢的弁庆出马。

▼试玩版中出现的BOSS级角色，攻防能力非常高。义经和静御前的攻击在它面前如同挠痒。



冈本吉起的深刻反省

在采访游戏制作人冈本吉起时，我们发现他对于前作的缺点了解得非常清楚。他和我们一样，同样认为“内容不够丰富”、“难度太低”是前作的最大毛病，并表示这次必须针对这些意见进行反省且落实到制作中去。另外他也表示，有一些初学者很高兴地来信告诉他“这是我打穿的第一个动作游戏”，这表明，同样还有一些新手需要照顾。为此冈本吉起决定增加游戏内容并提高动作部分的门槛，绝对不会单纯提高游戏难度。

很少见到制作人对自己的错误认识得这么清楚——应该说制作人对自己的错误都很清楚，但很少有人会主动承认这一点。你可以把这理解为一种虚伪，也可以将其视为宣传手段，君不见日本游戏店里满天的“绝赞发售中”、“好评发售中”？对于冈本吉起的这番表态，记者不禁大为感动，联想到他过去为我们打造的Capcom街机清版过关系列等经典作品，我们很容易就对《源氏 神威奏乱》产生了莫名的好感。我们真心希望新生的Game Republic能借PS3发售的契机走上一个新的台阶。



▲冈本吉起，前Capcom著名游戏制作人，目前是Game Republic的董事长兼社长。

文 UCG阳光育成计划成员 狸猫柚子 美编 NINA

北美PS3首发第一大作！

抵抗：灭绝人类	SCEA/Insomniac Games	FPS
Resistance Fall of Man	2006年11月17日	美版
	记忆要求未定	
对应32人网络模式		

PS3

SCE全球制作室总裁Phil Harrison曾明确表示，在北美，PS3年内的第一大作将会是来自Insomniac Games的《抵抗：灭绝人类》。随着游戏开发度越来越高，该作卓越的游戏制作水准逐步展露，成为最能体现PS3机能的首发游戏，也是SCEA用来抵抗X360《战争机器》的最佳利器。

RESISTANCE
FALL OF MAN

抵抗到底 剧情进一步明朗

游戏发生在一个架空的历史中，本应是盟军与法西斯激战的那个年代，战火依然纷飞，只不过全世界的敌人从纳粹变成了更加凶残的异形。1930年，由于俄罗斯某个秘密试验的失败，导致了名为chimera的外星生物摆脱了控制，从而席卷了整个欧洲大陆，并最后逼近了大不列颠岛屿。主角纳森·海尔是抵抗军的一员，作为一名美国士兵参加了抵抗战争。在一次行动中，他所在的团队遭到异形的突然袭击，被感染了病毒的士兵们纷纷死去，但是纳森不知道为什么活了下来。1951年7月11日到14日是纳森最后活在人们视野的时间，而本作将会以倒叙的方式讲述人类顽强的抵抗故事。

抗争之地 地球场景外星化



▲与机械巨怪在二战时期的欧洲小镇街头作战，带给玩家非一般的爽快刺激感！

作为人类最后的根据地，整个英国都被设定成游戏的主战场。在游戏的开始，还没有与异形遭遇的时候，玩家可以在城市里闲逛，此时你会发现虽然整个城市与那个时代的建筑风格完全一致。

但是总有些不同的地方，原来异形对所有的建筑都进行了改造，而且在某些地方玩家还会看见突兀地矗立在一片英式建筑中的异形要塞，这种像一座尖塔的要塞中不知隐藏着什么样的秘密？是否与异形入侵的剧情有关？这些都将在正式版中得到解答。

抗击之力 丰富的奇特武器

SCE还公布了更多的武器，首先是被称为“奥格”的量子枪，这种被异形当作主要中距离武器来使用的枪可以发射出威力巨大的电子束，其可怕之处在于电子束可以轻而易举地摧毁掩体，同时这种武器还可以利用其独特的结构来构建一个粒子盾，这使其成为了游戏最实用的武器。

游戏中最常见的武器是被称作“牛眼”的光弹枪，相比奥格这种威力巨大的单发枪械，牛眼的射速更快，准确性更高，而牛眼的另一个功能我们之前也介绍过，就是可以在空中产生一个光球，然后将大量的光弹射入其中，最后将其引爆从而对敌人造成致命性的杀伤。

除此之外，游戏中还有可以改变甚至暂停其发射轨迹的火箭发射器，以及被称为“刺猬”的钉刺手雷。与其他游戏不同的是，在《抵抗》中，异形使用的武器与玩家的完全一样，所以玩家在武器方面没有任何优势可言，灵活地切换运用各种不同类型的武器将会成为胜利的关键。



抗衡次世代之艺术

游戏各方面提升

自从E3那段令人惊异的影像展示之后，insomniac在提高画面质量上下了更多的功夫。制作组对游戏的细节进行了分工改进，比如物理效果、AI、音效都分成单独的小组来进行改善。到现在，与E3展出的影像相比，无论是爆炸时的烟雾粒子还是阴霾天气下的光影效果都有了明显的提高。制作小组还宣布《抵抗》将支持包括720p、1080p、1080i在内的所有等级的画质输出，同时提供包括AC3和ATRAC3在内的各种音质输出，并且支持7.1声道的音效。

另一个提升是敌人的AI。当然对方的智力取决于敌人的类型。那些明显是低等级的肉搏类异形自然只会猛冲猛打，而那些装备了武器的异形士兵则不然。比如当玩家冲进一间屋子，在掩体后面和对面的异形士兵交火，它会对你进行凶猛的火力压制来造成假象，随后从另一边迅速地绕到你的侧方，打你个措手不及。

而且游戏中还设定了对应PS3的动作感应手柄的动作，比如说当主角被异形扑倒在地的时候，玩家可以通过摇晃手柄来摆脱压制。这有些类似即将在Wii上发售的《使命召唤3》的设定。

同时游戏中对角色模型的构建也让人大开眼界。在PS2平台中，每种角色是由大约30个不同的肢体部位拼凑而成，而《抵抗》中每个角色大约有400个肢体部位。比如一群倒霉的异形士兵被突如其来的炮弹击中，刹那间血肉横飞，这时候你不会只看见几具完整的尸体飘在空中，而是半截胳膊、一个肩胛骨、大半块胸肌夹杂着鲜血四处飞溅。

纳森·海尔

▲机械大蜘蛛在本作中是十分重要的载具

抵抗之心

次世代网络斗技场

游戏提供了协作过关模式，但是这个模式并不支持网络，而是采用了分屏游戏模式。该模式中将会有吉普车以及异形所使用的机械蜘蛛可供驾驶。在该模式中，游戏的难度将会大大增加。

本作支持40人网络模式，玩家可以选择人类或者是异形。人类拥有"疾跑"的技能，可以极大地提升移动速度，但同时其火力的精准度会下降。而异形拥有被称作"狂暴"的技能，激活这个技能将使它们获得更强大的杀伤力并且可以穿透墙壁感知到敌人的位置，但此时不仅他们受到的伤害会加倍，而且生命会随着狂暴技能的持续而减少。尽管在网络模式中并不支持交通工具，但是在一个并不会很广阔的场景中，进行40人的对战本来是一件很激烈并且爽快的事情，如果突然有人驾驶着机械蜘蛛大摇大摆地走了出来，难道你不会觉得很滑稽么？

游戏中设定了占领模式和蚕食模式。占领模式中，双方各自固守一个反应堆，在两个反应堆之间散落着5个节点根据地，当一方的反应堆被完全攻陷的时候游戏就结束了。在占领模式中的每个节点将会给占领方提供一些优势，比如更加灵敏的雷达或者威力更巨大的武器。而当5个节点全部被一方占领的时候，另一方将不会获得胜利除非他们夺回一个节点。而蚕食模式只是将占领模式中的反应堆去掉，只留下了5个节点。因为该模式的地图是为40人的战斗而构建的，当凑不够40人的时候玩家们便可以进入蚕食模式享受对战的乐趣了。

新作短波

主持人语

在经过了TGS的疯狂轰炸之后大家是不是还有些喘不过气来呢？说实话笔者似乎有些被炸的有些晕了，但好在很快就恢复了神志。好游戏太多，供我们选择的游戏也很多，实在是玩家的一大幸事。

Level-5公布在NDS上制作游戏的确让人感到惊讶，但这却是一件好事，这样我们就能玩到更多的佳作了。(\^o^/) 相对于掌机，家用机市场的未来目前还显得扑朔迷离，持观望态度的玩家占的比例有点大，但相信在PS3和Wii发售后就应该明了了。(貌似是废话 —_—)

汲取更丰富的游戏信息
开拓你的游戏视界

FIRST LOOK

本期推荐游戏



恐惧 FPS X360

恐惧，难道是来自内心？

《F.E.A.R.》的全称实际是“First Encounter Assault Recon (快速反应突击部队，这是成立于2002年的美军特种部队)”，在2005年公布之初是作为一款由Monolith Productions公司开发的PC游戏亮相的。

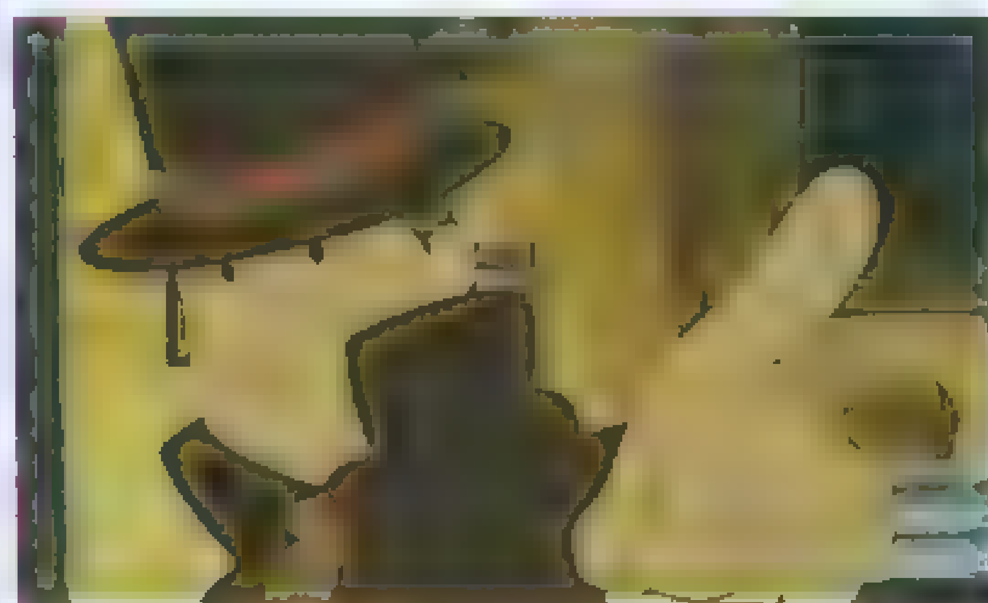

▲游戏中的敌人种类丰富，而且AI表现也不错。

本作的家用机版使用的是和PC版同样的引擎，游戏讲述的是在一场神秘的突发事件中，奉命前往进行调查的快速反应突击部队FEAR全体队员都遭遇了令人匪夷所思的袭击后惨死，惟一的幸存者是刚刚加入FEAR不久的一名新兵，他同时也是本作的主人公。在经历了瞬间失去所有同伴的悲惨遭遇后，我们的主人公要想逃出生天并揭开事件的真相就只能依靠自己的力量。整个游戏的过程都围绕着一名神秘的红衣女孩阿尔玛展开，玩家在游戏中要不断追寻她的踪影，最终通过自己的探索来逐步了解整个神秘事件背后所掩盖的真相。


▲画面表现不俗，这也是游戏标榜的卖点之一。

《恐惧》的整个故事情节充分结合了神秘现象与恐怖要素，剧情匪夷所思、故事发展扣人心弦。Vivendi公司表示本作的PS3版与Xbox 360版基本一样，但家用机版在单机部分和多人连线游戏部分将拥有一些PC版所不具备的新内容。 [文：多边形]

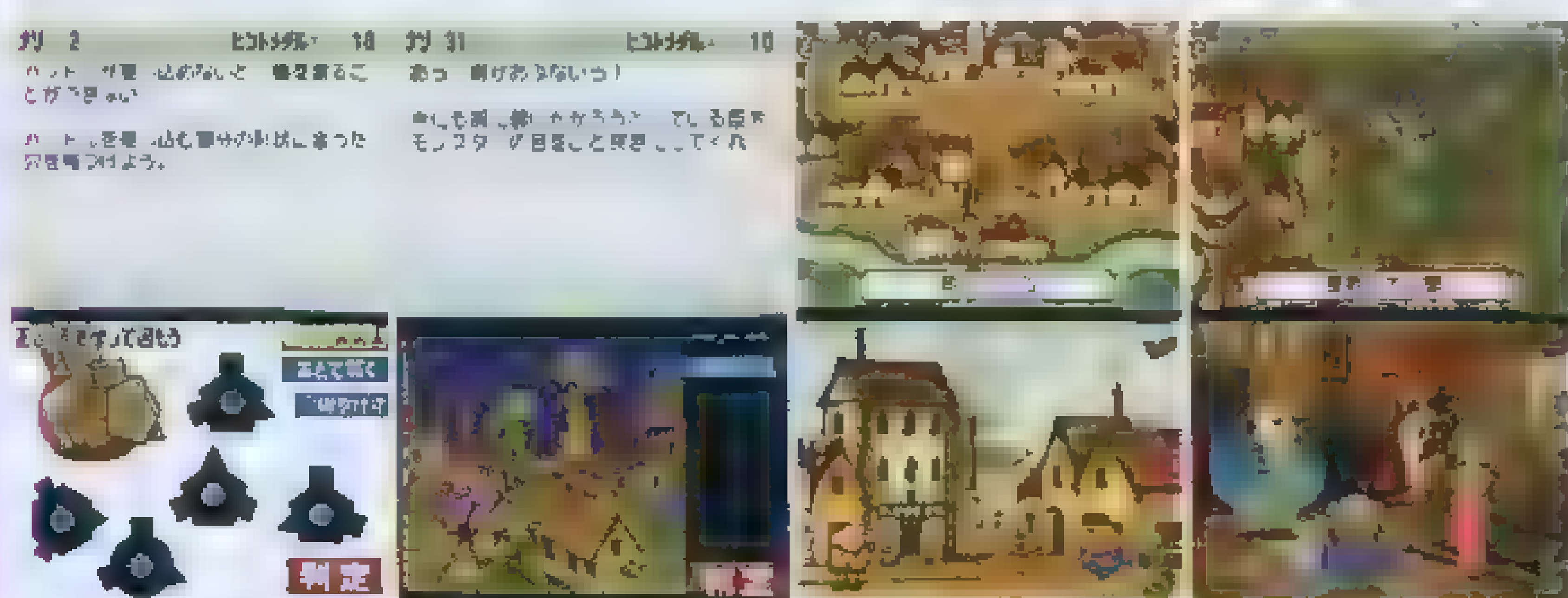
Level-5公开事业第一作！


▲这个姿势……教授，你是在学柯南么？

当Level-5宣布公开事业之后的第一款游戏是一款NDS游戏时很多玩家都很惊讶，这个SCE手下的爱将居然会去做NDS的游戏。Level-5社长日野晃博表示，今后公司不会改变，依旧是以饱满的热情去制作游戏。

莱顿教授与不可思议的小镇

本作的类型是解谜型幻想冒险游戏，游戏的进行是随着故事的发展解开一个个谜题而推进的。这款游戏不管从类型还是风格上都与Level-5之前的游戏有很大的区别，这也是公司一开始的初衷，而选择NDS的理由则是“这次的企划是为了适应触控笔这一操作方式”。现在游戏的开发进度大约有80%，而本作则是“《莱顿教授》系列”三部曲的第一部。本作的故事是莱顿接到委托来到一个镇上调查一个死去的大富翁的财产分配问题，而教授的

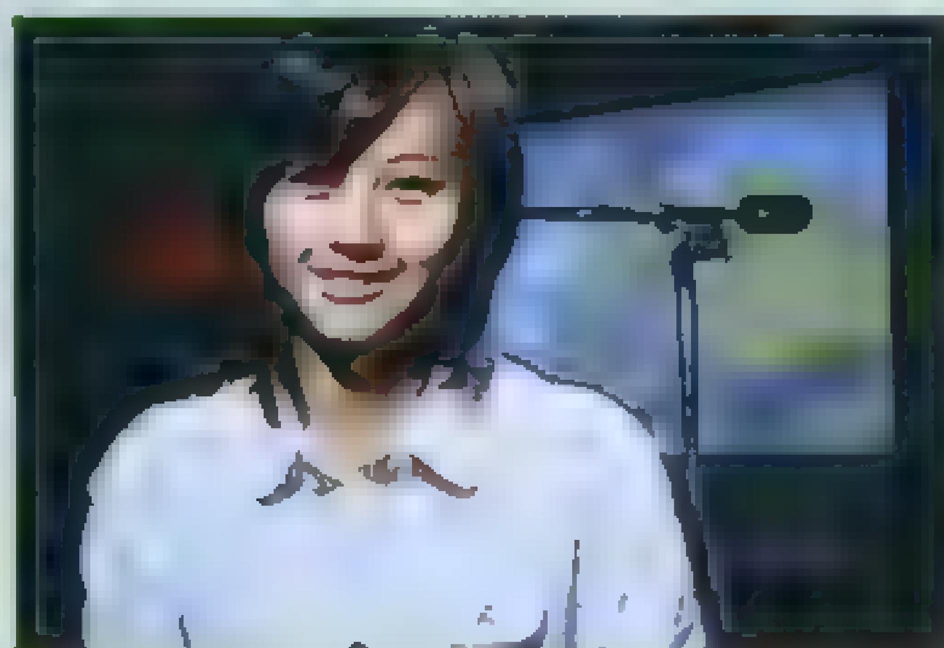

▲游戏中的解谜丰富多彩，很有挑战性。 ▲相信游戏中很多谜题都要用到NDS触控笔。

莱顿教授与不可思议的小镇 AVG NDS

传家宝“黄金苹果”据说也在这里。教授与他的少年助手卢克着手调查，却遇到了镇上喜欢谜题的村民的“阻挠”，而同时又有神秘人袭击教授，到底教授会碰到什么谜题，而袭击他的到底是谁呢？我们拭目以待。 [文：邪魔天使]


▲游戏里的动画很有特色，看上去非常舒服。

大脑的体操


▲堀北真希在为游戏配音。

作为一款解谜游戏，谜题自然是游戏最重要的地方，担任本作谜题制作监督的是因著作了《大脑的体操》而闻名的日本千叶大学名誉教授多湖辉。有了专家的加入，让本作谜题的难度、丰富程度以及趣味性都提升了一个档次。另外，本作的两名主要角色——莱顿和其助手卢克的声优也值得关注。为莱顿配音的大泉洋在《哈尔的移动城》、《勇敢的故事》等动画中献声，而为助手卢克配音的则是现在日本的人气少女堀北真希，相信看过《电车男》、《野猪大改造》和《欺诈师》的玩家对她一定很熟悉。

全能赛车 2：火线追击 | RAC | PS3

Full Auto 2: Battlelines | SEGA | 英文版 | 2006年11月17日

用你的速度去破坏一切！



▲游戏对赛车碰撞后的破烂效果做得很细致。

前代作品作为X360的首批游戏表现实在一般，究其主要原因还是对于次世代强大机能没有充分参透。时隔一年之后，制作小组Pseudo Interactive誓要用新作来挽回声誉。

本系列一直以来强调的是赛车的速度暴力，在令人窒息的速度中将对手的赛车利用各种手段破坏殆尽，所以游戏的画面表现力成为能否吸引玩家的关键所在。在本作中，玩家可以驾驶各种全副武装的车辆在广阔的场景中体验高速行驶、刺激的战斗与肆无忌惮进行破坏的爽快感觉，你可以直接与对手展开肉搏战，也可以利用场景来给对手制造陷阱。而“竞技场模式”中，你更可以和来自世界各地的玩家进行协同作战或者干脆来个你死我活的大乱斗，游戏爽快感十足！

本作将作为PS3的首发游戏，同时也有X360版上市。[文：多边形]

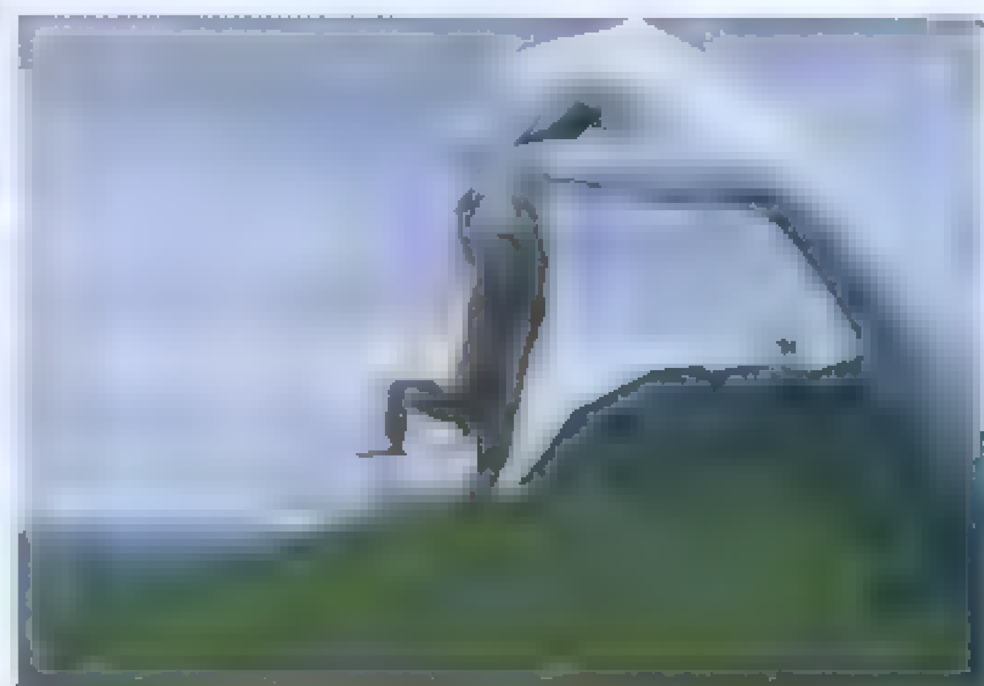


▲战斗自然是火爆的，玩家在游戏中除了要注意敌人之外，还要留意场景中的各处陷阱。

人面鱼 2 北京原人育成工具 | SLG | PS2

想尝试一下培育原人的机会吗？

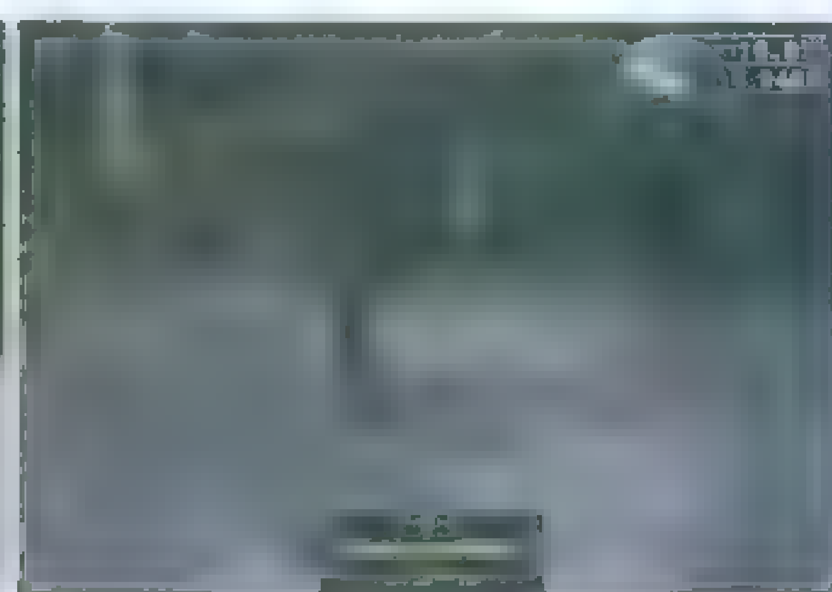
1999年7月在SEGA主机DC上诞生了一款诡异的育成游戏，那就是《人面鱼》。也许你会觉得长着一张人脸的鱼看上去是恶心加恐怖，但这款异色的游戏却受到了一些玩家的喜爱。这条鱼出言恶毒，老是挖苦人，但居然还是有很多人喜欢它。而本作呢，则从鱼一下子进化到了原人，据说是某俄罗斯教授克隆了北京原人，不过这只原人只有20厘米高。培育它的地方是在一个孤岛上，大家可以在岛上观察它的生活起居，甚至还可以跟他一起玩耍。游戏配备了一个专用的控制器，称为“Seaman Controller”，用这个控制器玩家还可以与原人进行对话的交流哦。 [文：邪魔天使]



▲用手把原人提了起来，20厘米果然好小。



▲游戏的培育地点就是这个孤岛，不知道会不会有其他地点。



▲玩家不但可以观察原人的一切活动，还能和他一起玩耍。

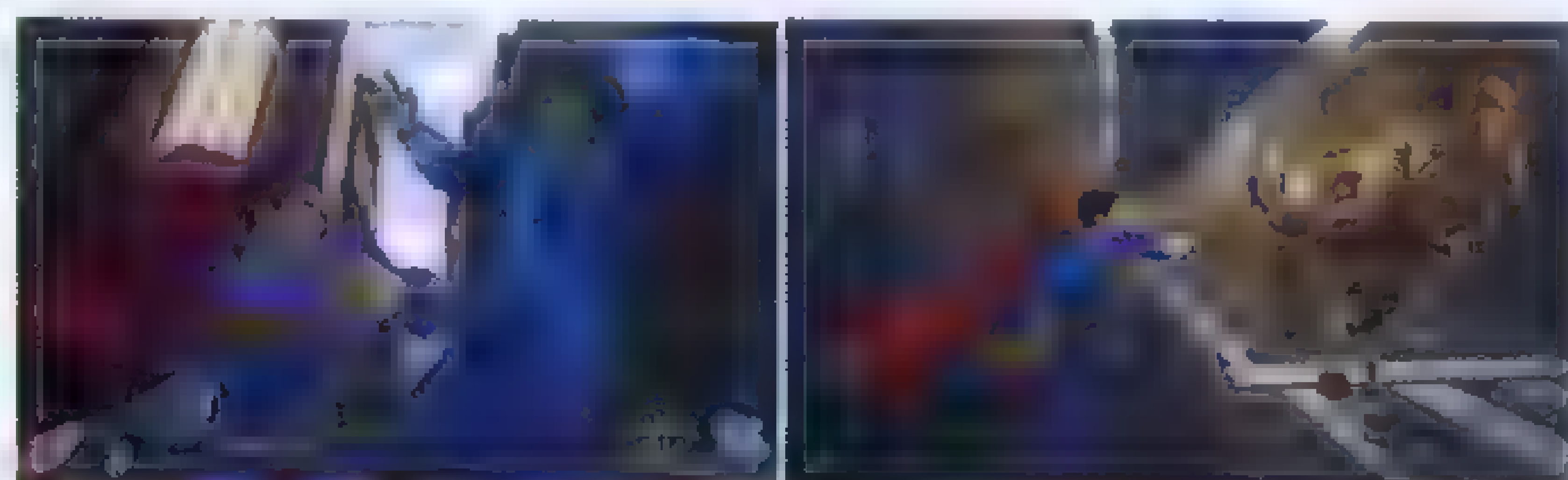
超人归来 | ACT | X360

超级英雄中的英雄终于回来了！

电影改编的游戏一向都是在电影上映的同期发售，但《超人归来》绝对是个例外——这款面向次世代主机的超级英雄游戏将在电影上映的半年之后才正式登场，足以证明EA公司对于这款游戏的重视程度——作为圣诞档的重量级游戏推出，这也能体现出超人那“超级英雄中的英雄”的领袖地位。

超人的身分特殊——他几乎没有弱点，而本作也忠实还原了这一点，从游戏初期开始你就能够使用到超人的所有特殊能力，比如超级视力、超级力量、超级呼吸（利用呼气来制造风暴），当然，还有那像鸟儿一样在天空自由翱翔的飞行能力。游戏与电影原作的剧情有着密切的联系，从克拉克·肯特，也就是超人回到地球、回到大都市重操旧业——《行星日报》的记者开始，大坏蛋莱克斯·鲁瑟东山再起，又在城市里搞破坏，玩家要扮演超人，再次担任城市守护者的角色，在大都市的上空盘旋，利用自己的超级视力来发现罪案或者险情。比如当某幢大楼着火时，地图上就会有亮点提示，这时超人就要迅速赶往事发地点，想办法灭火，还要留意那些惊惶失措坠楼的人们；当然，如果有纵火犯想逃跑的话，一场追击战也是不可避免的。

游戏虽然取材于电影剧情，甚至连部分台词都与电影版一模一样，但仅仅只是这样对于一款游戏来说显然是不够的。游戏的制作者原创了许多新的剧情与新的敌人，比如体型巨大的机器人或是像飞龙一样的异星生物等等；借助次世代主机强大的画面表现力，许多在现世代主机上无法表现的“超人经典场面”，例如让超人以超音速追击已经发射了的导弹，并改变其轨道、在大都市上空与敌人激战，随后即时俯冲到城市的街道上拯救被困的市民等等，都能够一一再现。 [文：GOUKI]



▲在游戏中还会出现许多原创的敌人，比如这个。▲在街道上与敌人展开战斗，真正的上天入地。



▲与巨大的机器人周旋，要阻止它破坏整个城市！



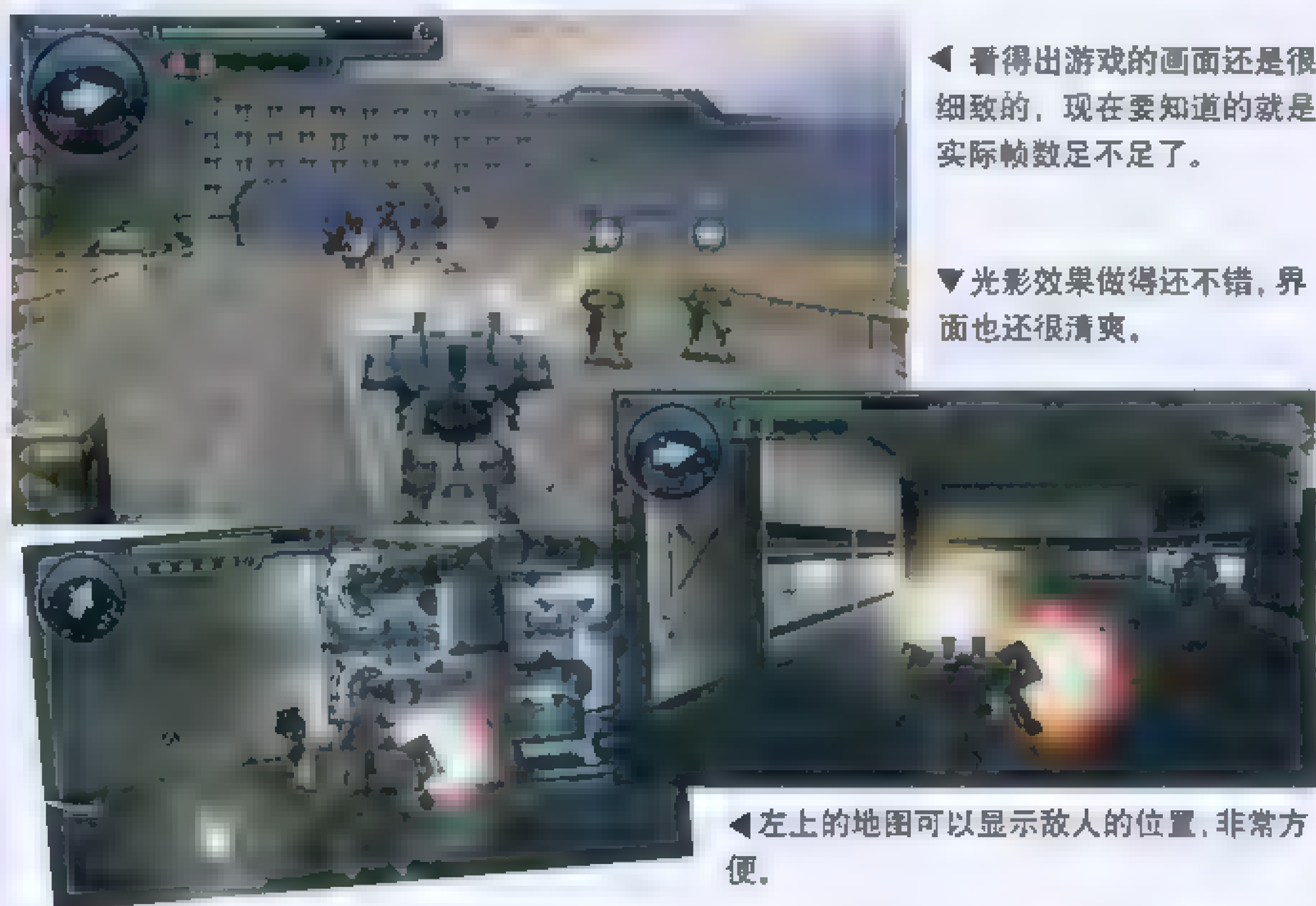
▶ 这也是超人的经典招术，口吐冻气将敌人冰封住。

火神 | STG | PSP

VULCANUS | Compileheart | 日版 | 预定2006年11月16日

令人感到刺激的3D机械射击游戏！

操纵巨大机器人在广阔的空间进行战斗，关于此类题材的游戏有很多，虽然Complenear的名气不算很大，但这款游戏却有其特色所在。游戏的大体进程还是很传统的，玩家要突破袭来的敌人以及解除各种陷阱以完成给予的任务，当完成任务后会得到奖励点数来强化自己的机体。游戏中，根据任务的情况玩家需要使用轻量敏捷的“Mark型”机体和攻击力高的“Kiev型”机体，从目前公布的情报中我们可以知道Mark型的加速很猛，能在战场快速移动，而Kiev型机体则可以回旋突击。除此之外本作还对应多人对战，游戏最多可让4名玩家同时进行对战，既可以二对二，又可以四人混战。 [文：邪魔天使]



◀看得出游戏的画面还是很细致的，现在要知道的就是实际帧数足不足了。

▼光影效果做得还不错，界面也还很清爽。

◀左上的地图可以显示敌人的位置，非常方便。

轻松便利的DS家计簿 | SLG | NDS

看看你是否是一个合格的“持家能手”！

大家是不是对每个月的财务支出感到十分头疼？明明月初还鼓鼓的荷包，怎么还没几天就囊中羞涩了呢？如果现在手中正好拥有一台NDS的话，这个问题就不用愁了！NBGI开发的游戏《轻松便利的DS家计簿》将为你解决这个难题！



▲近藤亚纪专门为游戏绘制的亲亲老公。

玩家可以利用它记载每日的开销，也可以输入预算和消费项目让它帮助你合理分配每日的消费。如果大家想自己进行财务预算的话，财务策划师西原宪一还会根据玩家的预算表判断出其中哪些项目存在浪费情况，提醒玩家合理消费。当然，本游戏还专门为大宗消费项目设计了“储蓄箱”程序，让玩家进行有计划的存款。为了确保游戏的权威性，NBGI特地请到了日本面向家庭主妇的杂志《すてきな奥さん》(好太太)编辑部全体编辑担当监修。而除了以上功能外，《轻松便利的DS家计簿》还准备了丰富的迷你游戏和计算游戏等着大家哦。 [文：雨滴]



▲让财务策划师西原宪一为你诊断你的财务计划。

▲这样的话，每月的收支就可以一目了然了！

平成教育委员会游戏化！

平成教育委员会DS | PUZ | NDS

什么是平成教育委员会



▲“平成教育委员会”的武老师就是北野武喔。

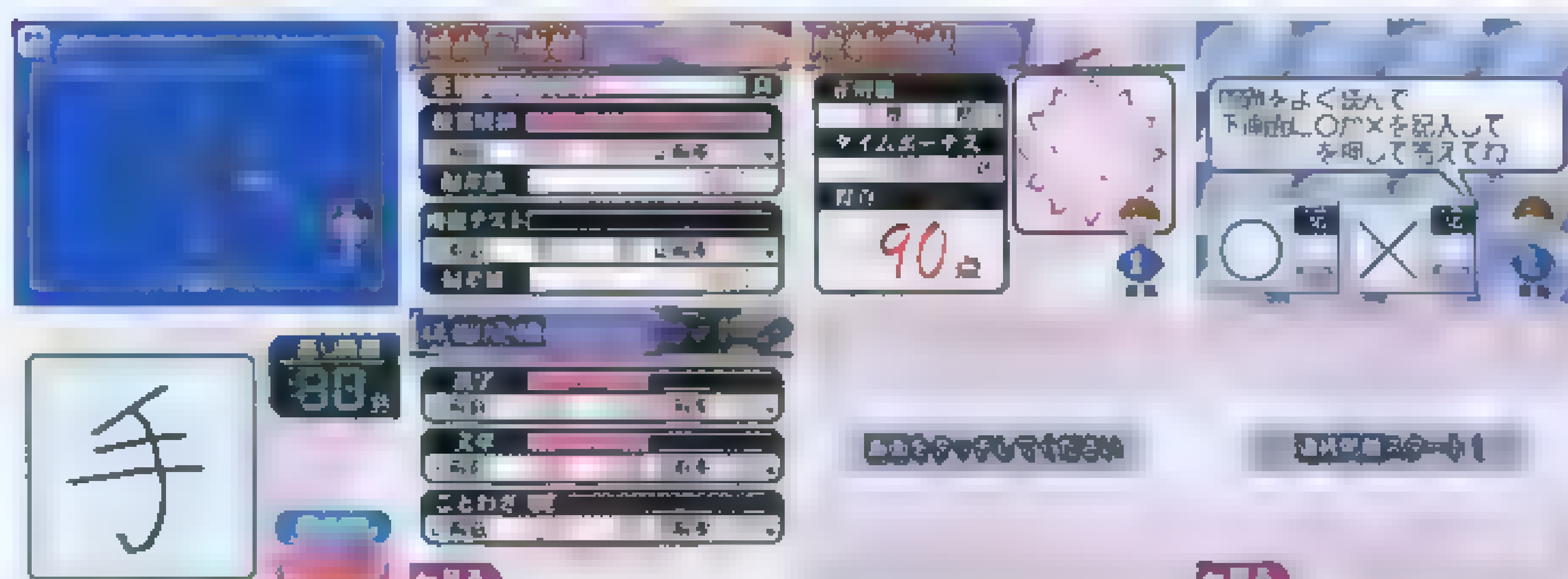
“平成教育委员会”是1991年10月19日到1997年9月27日富士电视台播放的一个电视节目，以其丰富的知识性的东西而被广大观众所喜爱。参加者要通过各种问题的重重障碍，而观众也从中学到了很多知识。从2000年开始，该节目每年播放数次，以特别节目的形式与观众互动。2005年后，主持讲师起用了勇介·桑塔玛利亚，与兄弟节目“平成教育预备校”一起播放。而到了2006年扩版为“热血！平成教育学院”，每周日19时至19时58分播送一个小时。

NDS上的“平成教育委员会”

这款NDS上游戏的内容当然是基于电视节目的内容，其中的问题都是知名中学的入学考试问题以及一些日常问题，其类型包括了国语、算术、理科、社会、音乐、美术等。游戏中收录的问题数量在2000个以上，根据目前节目播放的期数，大约收录了3年时间左右的问题，所出的问题都在义务教育的问题范围内，所以玩家在游戏的同时也学到了许多知识。

游戏与电视节目一样，按照“授课前寒暄”、“武老师的发言”、“例题”、“本级教室”等形式，另外，节目中不时出现的学习小子也会在游戏中出现，用他的毒口来娱乐大家。成绩优秀的学生会授予“武人偶”，这就像是真的在参加电视节目一般。 [文：邪魔天使]

在解答问题方面大致与节目一样使用触控笔写字回答，除了写字之外还有画图等其他解答形式，而与节目一样的还有使用动画来进行解说。



▲输入汉字进行解答，看上去很有趣的样子。

▲“成绩”中的各种数据都很齐全。

▲显示成绩，看起来好像不错嘛。

▲游戏中还有画图进行解答的问题。

测试内容

分钟时间内解答10个判断对错的问题，是一个练习上手的模式。

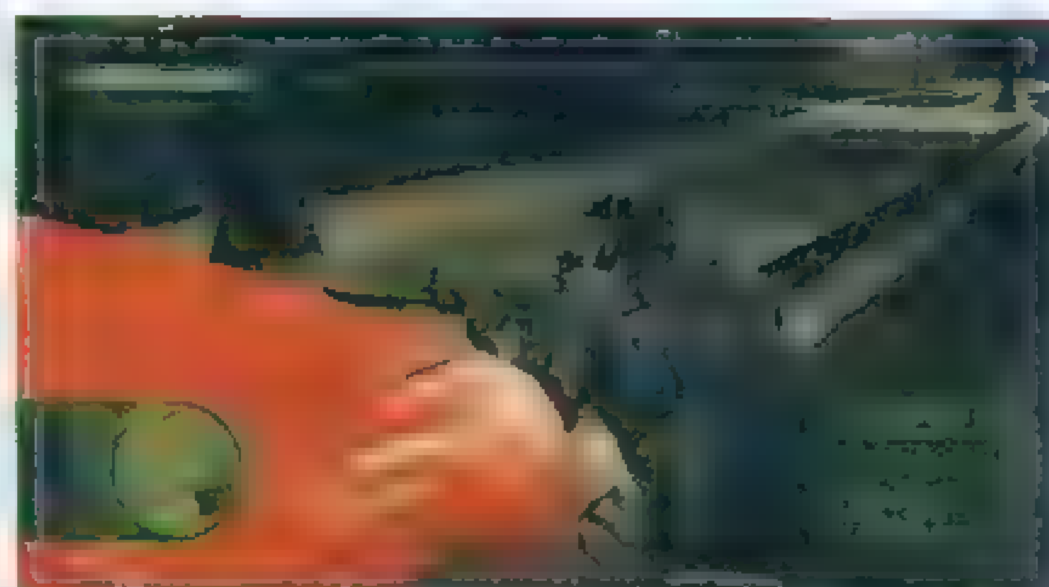
连续判断对错的问题，最多100问，错了就结束，很有紧张感。

观看个人成绩以及模拟测试的结果，可以看到自己掌握知识的丰富程度。

重新挑战授课模式中模拟测试的模式，可以通过反复玩来理解各个问题的要点。

吸血鬼之雨 ACT X360

生存下来的是人类还是夜行者？



▲X360那强大的机能将游戏中的雨景做得惟妙惟肖。

吸血鬼永远是人们热爱的题材，以它为主角的电影、动漫以及游戏层出不穷。本作其实在很久以前就已经公布了，但公开的消息则比较少，这次一口气公布这么多情报，看来游戏已经有一定的完成度了。游戏的舞台是无尽的黑夜，在这里人类将面对他们最大的敌人——夜行者(Nightwalker)。夜行者有与人类相同的外貌，但他们却以人类的血液为生，从而来保持自己那强大的力量，这场看不见的战争到底会持续到什么时候，结局会怎样，我们不得而知。



变化多端的战斗，精准的时机

潜入 与夜行者正面交锋其胜率是非常低的，因此主人公一行只得暗中行动，尽可能地避免与夜行者正面交锋才会有胜算。

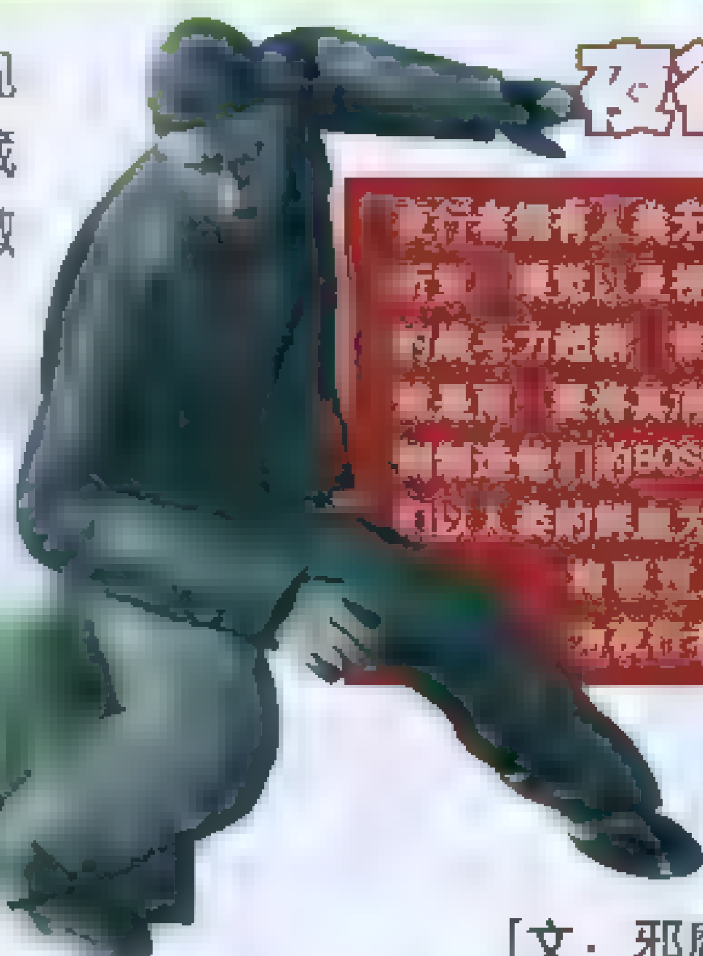


▲情报获得也是必不可少的。

隐秘 只要不被夜行者发现就不会遭到攻击，而隐藏自己也就取得了战斗的先机，些微的失误都有可能造成失败的后果。



▲避免正面与夜行者交锋是游戏的首要准则。



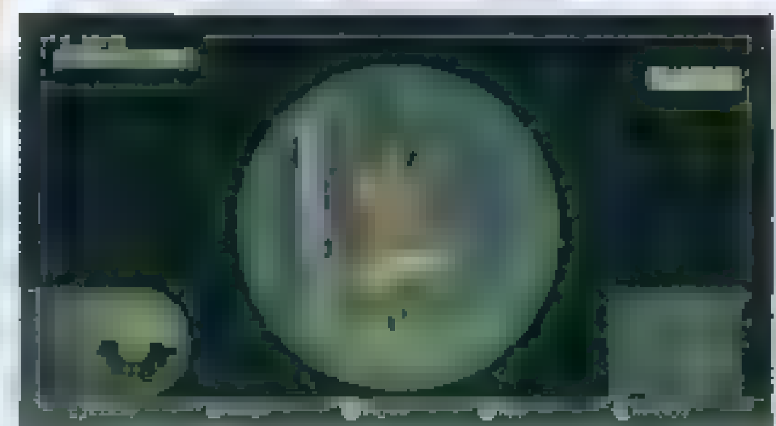
[文：邪魔天使]

战斗 由于人类和夜行者在战斗力方面相差太悬殊，所以事先要经过精密的部署和准备才行。其中既有用狙击枪进行远距离进攻的方法，也有近身搏斗这种比较冒险的攻击手段。



▲与夜行者交手后要用尽一切办法将其击倒，爆发力在此会显得很重要。





▲一旦在行动中被夜行者发现那么情况会相当不利。

喧哗番长2 全灭 AVG PS2

用眼神杀死你！用眼神！



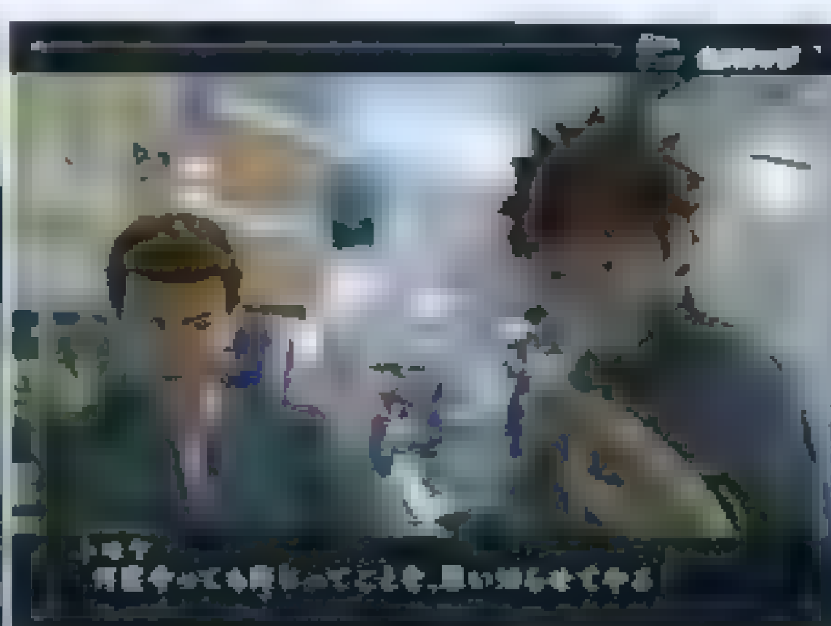
▲FANS热切期待的摩托车在本作中将会很帅气地登场。

本作是去年6月发售的《喧哗番长》的正统续篇，这款以不良少年为主角的动作冒险游戏以其迥异的风格，各种稀奇古怪的技能以独特的系统在中学生甚至30多岁的成年人之间获得了良好的口碑。本作的故事发生在前作的一年后，描写的是被称为丧家之犬的主人公武田智也在传说的番长田中靖男率领的"极东连合"以及好友如月亮率领的"狂走连合"的斗争中成长为一名男子汉的故事。

本作的事件内容是前作的3倍，而喧哗技也是前作的1.5倍，达到了320种以上。另外，主人公的能力、造型、迷你游戏等各方面也有所加强，而前作玩家强烈希望加入的摩托车在本作中也会出现。 [文：邪魔天使]



▲"挑衅眼神"在本作中依旧存在。



▲本作主人公武田智也看上去还有些"嫩"。

空战英雄 RAC PSP

MACH MODIFIED AIR COMBAT HEROES | Vivendi Universal | 日版 | 预定2006年冬

用速度与技术来证明一切！



STORY

时间是2049年的近未来。天空中已经再也看不到有人驾驶战斗机的踪影，取而代之的是更加高效、灵活的无人战斗机。然而驾驶员这一职业依然存在，只不过驾驶舱已经搬到了地面。主角是培养常规驾驶员的空军学校最后一届毕业生，渴望在空中翱翔的他决定秘密参加地下飞行竞速赛……

操作造型前卫的战机，在超高速的飞行过程中一边躲避各种障碍物，一边与同样参加比赛的对手进行缠斗并最终获得赛事的胜利。这就是由Vivendi Universal带给我们的全新空战竞速类游戏《空战英雄》。游戏中玩家的首要目标就是获得比赛的第一，但与其他竞速类游戏不同，本作中玩家除了要有娴熟的驾驶技术外，还要有丰富的空战经验。导弹、火箭弹、机炮等武器都被允许在比赛中使用，而被命中的目标将有一段时间无法行动。 [文：十六夜]



▲比赛中不仅要与对手战斗，更要留意复杂的地形。

黄金珍藏×1 热血推荐×2 栏目主持 ACE飞行员



黄金眼
GOLDEN EYE CROSS REVIEW

最近发售游戏的多视角评价

前几天回首今年的“黄金眼”，总结出一条不太好的消息，那便是今年的游戏素质与去年相比整整下降了一个档次。只要总分在27分或以上就属于“黄金珍藏”的范畴，而不幸的是今年能够被评选为“黄金珍藏”的游戏寥寥无几。某些游戏虽然获得了比较高的评分，但由于受众面很窄而无法得到全体编辑的认同，分数自然也上不去。进入11月后，不但会有新主机的大作，而且X360上也将推出一批AAA级别的作品，而且独占的《战争机器》更是微软的杀手级作品，我们期待着它们都能有上佳的表现。

口袋妖怪 钻石·珍珠

黄金珍藏



画面 音效 系统 总分 27

任天堂核弹级的怪物游戏。

为了让玩家充分体会到和现实生活中的互动，游戏中采用了和NDS内置时钟同步的时间段概念，所以首先摸清怪物的出没规律就变得十分的重要。大量的原创怪物和系列首次引入的“性别”概念将游戏的收集乐趣几乎扩大了一倍，耐玩度满点。**游戏中战斗节奏偏慢是惟一的缺点。**

多边形

本作复活了《金·银》版中一些出色的系统，保留并强化了宝石版的重要系统，这使得本作的基本系统在历代中堪称最为完善。不过本作的最大特色依然是对应WI-FI的交换、对战及语音交流，这让玩家能够超越地域界限，真正与所有玩友形成一个社群。部分地段遇敌率过高比较麻烦。

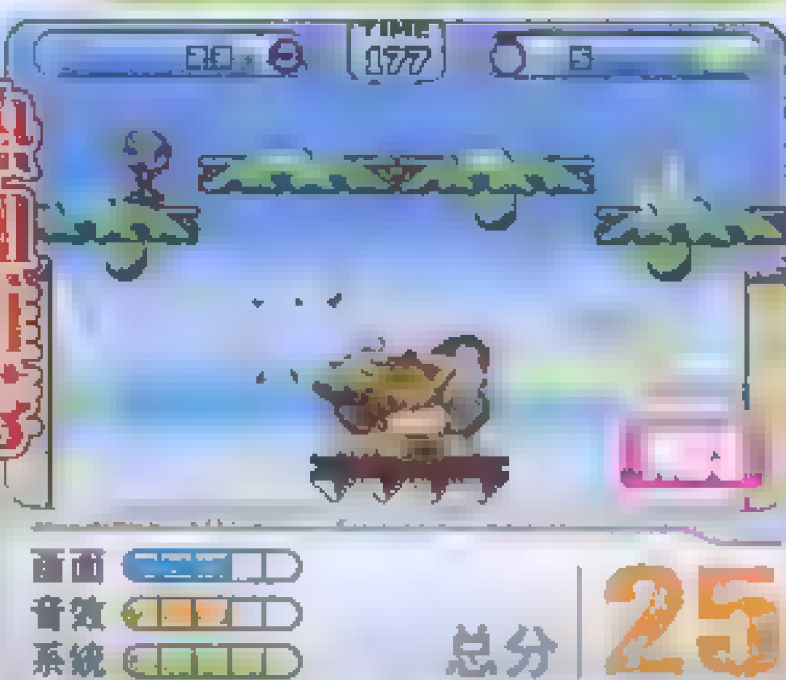
小白龙

新掌机平台的《口袋妖怪》带给我们的依旧是最纯粹的收集乐趣。金银中昼夜系统的复出更是极大程度上提高了游戏的耐玩性，新增加的地下世界也丰富了通信对战的玩法。虽然本作在画面上的进化不多，但对于《口袋妖怪》来说已经完全足够。**多达500种的怪物使本作达到了系列的最高峰。**

■卡片■Nintendo■ポケットモンスター ダイヤモンド・パール■RPG■2006年9月28日■1人■对应NDS无线联机功能■自带记忆功能

马里奥对大金刚 2

热血推荐



画面 音效 系统 总分 25

感受手忙脚乱的乐趣。

最大特点就是采用了触控笔设计，但正是由于这种设计，让操作的难度大大上升。**如果你的屏幕还没有及时校准的话，估计玩起来很有砸了机器的冲动。**虽然只要求过关的话不难，但要获得高评价就十分困难了。而最让人郁闷的一点就是有些隐藏物品需要所有关卡都达到金星或银星评价时才能开启。

GOUKI

前作带有很强烈的动作解谜成分，而本作则演变成标准的智益游戏，触控笔＋十字键的操作方式对于NDS游戏来说不算新鲜，但实际运用到游戏中就会发现真是妙不可言，看着小马里奥颠来跑去的，真正让自己开心了好一会儿。想过关并不算太难，不过如果想拿到全部金牌就要下点工夫了，努力吧！

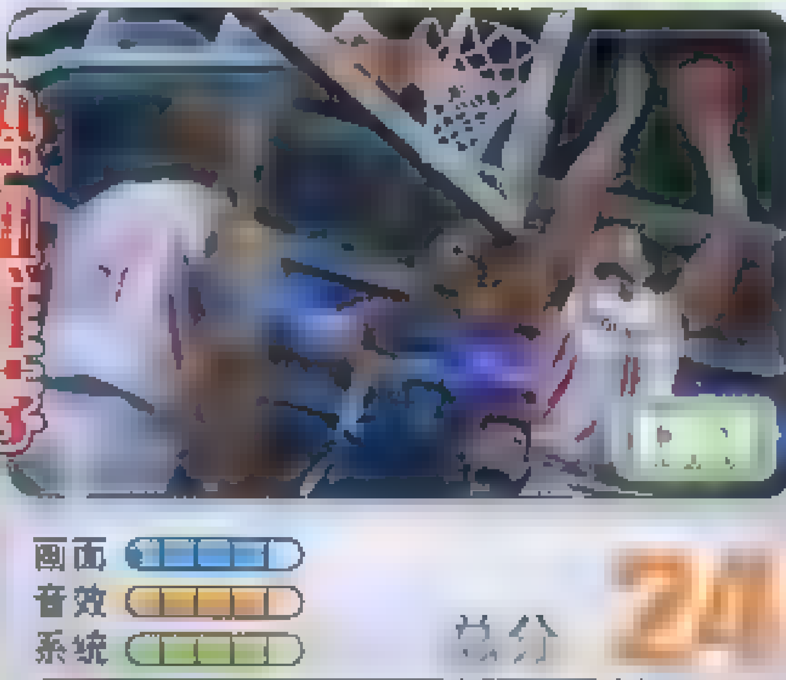
多边形

由于操作方式的完全更改，这款续作更像一部全新的作品。游戏考验的是玩家的协调控制能力，如何让所有的小马里奥躲开各种机关依次走入那个黄色的小门不是一件轻松的事情。**不过个游戏最有价值的部分在于关卡编辑器和可上网和其他玩家互相交流自己制作的关卡，这让游戏生命力无限延长。**

■卡片■Nintendo■Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis■ACT■2006年9月25日■1人■对应任天堂Wi-Fi■自带记忆功能

NBA 2K7

热血推荐



画面 音效 系统 总分 24

目前次世代最强篮球游戏。

小白龙

与PS2的2K7相比，感觉完全是两个不同的游戏。**本作无论是在画面、系统上都完全超越2K6，**突破更加困难，内线的争夺更加激烈使得游戏的真实感更进一步。不过Triple Threat Move虚晃后的突破依旧没有得到改善，球员跳起时没有脖子实在大煞风景，期望2K8中能都得到改善。

ACE飞行员

初看之下比起2K6除了画面略有提升，本作并没有其他进化之处。**但随着游戏的进行你会发现2K Sports确实是在向着更真实的篮球游戏努力，进一步减慢了进攻节奏，快攻次数的减少使玩家不得不把心思花在组织进攻之上。**罚篮的时机依旧那么难掌握，新玩家可能不容易很快掌握。

多边形

作为次世代平台的第二款作品，2K7在画面上又提升了不少，足量的帧数保证了球员动作的流畅性，衣着的摆动以及汗渍的表现更加细腻。游戏在战术配合上要求更高，这使得上手有些难度，不过深入进去后就会发现2K7对比赛吃得更透彻一些，激烈程度和比赛强度都很能让人上瘾。

■DVD-ROM■2K Sports■NBA 2K7■SPG■2006年9月25日■1-2人■无对应周边■硬盘记忆

.hack//G.U. Vol.2 思念之声



画面 音效 系统 总分 23

“死之恐怖”的魅力锐不可当。

与之前的《再生》相比，**本作不仅增加了新的地图和技能，而且针对之前的一些不足也作了修订，游戏节奏与前作相比更加紧凑了。**值得一提的是虽然是系列第二作，但故事相比《再生》更加吸引人，无论是与前作的衔接还是故事最后的悬念部分都十分吸引人。但是新开放卡片游戏感觉确实有些多余。

晴天

作为系列的第二作，新加入的大量同伴和任务为这个虚拟的网络游戏世界添加了更多值得玩家去挖掘的内容。再加上两作记录的联动性，无论玩家是从哪作开始游戏，都能借助另一作的记录快速通关，十分的体贴。**游戏的战斗仍然十分流畅，丝毫没有卡壳，新武器大镰的攻击方式十分华丽。**

堕落天使

作为三部曲的第二部，本作增加了一些新的要素，增加了可更换的武器和敌人弱点武器不得不说是个很好的设定，而防具和饰品的强化方面进行了一些调整。**剧情方面，现实与网络的界线也越发的模糊，很有代入感。**但由于系列特有的[illegible]性，如果不玩前作只玩本作的话会觉得[illegible]。

■DVD-ROM■Bandai Namco Games CyberConnect2■.hack//G.U. Vol.2 君想フ声■RPG■2006年9月28日■1人■对应《.hack//G.U. Vol.1 再生》记录 记录对应Terminal Disc■486KB

职业冰上曲棍球 2K7/NHL 2K7/2K Sports/SPG/X360 评分 22

高达圣战



画面 音效 系统 总分 22

被重力束缚的游戏



十六夜



本作手感方面没得说，控制机体运动很顺畅；同屏出现的机体数很多，而且除了在使用必杀时能感到拖慢外，战斗都很流畅。登场机体数超过70台，包含了到《Z高达》的大量经典机体。且任务形式多种多样，大量分支供玩家选择。可惜游戏并没有真正的宇宙战，因此无法体验到摆脱重力束缚的自由感。



邪魔天使

一款打起来很爽快的游戏，极限挑战以及一些细节都想得很周到，游戏的平衡性也不错，对于高达FANS而言是款不可多得的佳作。游戏中任务都比较短，即便重来也不会觉得太麻烦。不过判断从画面外的攻击有点困难，反应也有点慢。**虽然游戏的起点不算低，但习惯了就会深入其中。**



D・S

游戏当真无愧于“圣战”二字——“《高达》系列”里众多著名的MS（含MA）在这张小小的UMD中齐聚一堂，让人在选择角色时仿佛在查阅高达家谱。由于HP设定的浮云化，对操作的高要求是这款游戏最大的难点所在。**玩家在初上手后不几下便败退下来极其稀松平常，惟有多多磨炼才能苦尽甘来。**

■UMD■Bandai Namco Games■ガンダムバトルロワイヤル■ACT■2006年10月11日■1人■无对应周边■864KB

龙珠Z 电光石火!NEO



画面 音效 系统 总分 22

128人！史上最豪华的龙珠阵容。



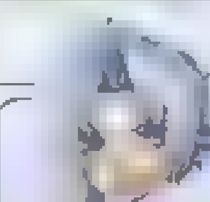
[illegible]

不断追加的新角色和独特的冒险模式一直都是该系列最大的卖点之一，动画渲染的游戏画面和全面进化的战斗特效都会让玩家充满体验到属于龙珠的独特魅力。**“变身系统”在战斗中不但可以改变角色的外形，连发动的技能都会跟着一起变化，非常具有魄力，强烈推荐给龙珠系列游戏玩家。**



[illegible]

出场人数达到120位以上，而且是全程语音，这实在是相当惊人。游戏的主轴依然是在广阔空间中展开华丽的高速战斗，**可惜频繁的读盘令人大倒胃口。游戏的养成要素非常丰富，不过各人物间的差异不大，玩久了就非常单调。**所以尽管出场人数众多，但耐玩度没有想像中的那么高。

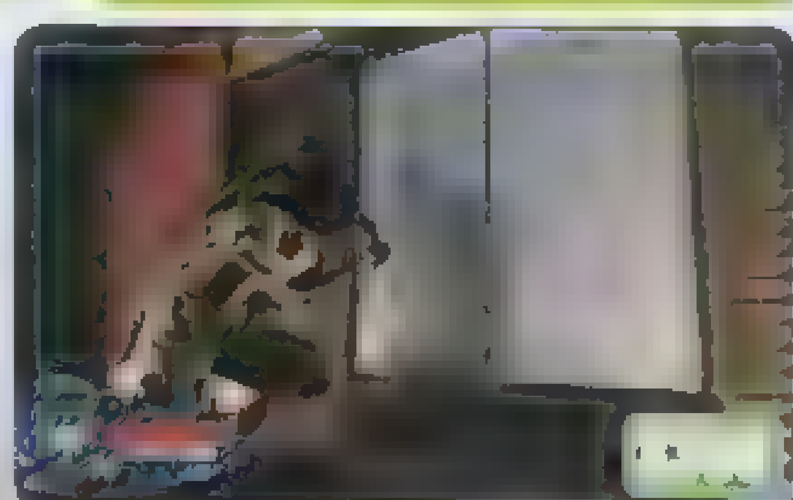


小白龙

这款有可能是PS2上最后的“龙珠”作品，无论在参战人数还是可玩性上都达到了“《龙珠Z》系列”的最高峰。在高速移动中的打斗感很好的还原了漫画中的感觉。每个模式都有相当数量的战斗可以挑战，保证了游戏的耐玩度。**虽说有120多名可使用角色，但招式性能却大同小异，这点有些令人遗憾。**

■DVD-ROM■NBGI■ドラゴンボール スパーキング!ネオ■FTG■2006年10月5日■1～2人■无对应周边■78KB

天诛 千乱



画面 音效 系统 总分 21

单机模式长达50关。



ACE飞行员

不要指望在画面上能够获得惊艳感觉，但依然可以找到系列一贯的“天诛”感觉，系列Fans应该知足。**本作在场景上多选择由众多宅舍群落构成，起初真有逛豪宅的感觉，不过后来就会有千篇一律的不良感觉。**网络功能的加入固然是进化，不过依然低劣AI使得游戏始终无法得到突破性的改变。



小白龙

也许是为了避免LIVE联机时出现角色雷同，厂家将力丸转型为发布任务的顶头上司，这点老玩家也许会略有微词，好在自创系统十分厚道。此作画面进化不大，没有达到次世代应有的水平。**音乐方面没有出彩之处，BOSS战犹如与白痴战斗，但喜欢“《天诛》系列”的玩家不妨一试。**



[illegible]

游戏画面上的进步更大程度上是得益于机能的提升而不是制作组的精雕细琢。就系统而言，升级变得更加复杂，忍杀系统在本作中并没有得到突破性的表现。关卡数量倒是足够多，不过几乎全是巨大宅宿构成。**网络多人合作系统倒是一个有益的尝试，与不同玩家之间的协作别有风味。**

■DVD-ROM■FromSoftware■天诛 千乱■ACT■2006年10月5日■1～4人■对应Xbox LIVE■硬盘记忆

死神 刀刃战士



画面 音效 系统 总分 19

Fans才可能有玩下去的动力。



[illegible]

本作的剧情可是完全原创的哦，所以必定能吸引喜爱该动画的玩家认真观看。游戏可选的角色也有23人，令人满意。玩起来整体感觉不错，就是故事模式太短了。还有有“考试模式”的加入，会给玩家的每次战斗进行打分。**白一护相当强悍，用他打高分相当得轻松。**推荐动漫Fans认真玩玩。



小白龙

说到这个游戏的画面，感觉上还不如PSP上的3代，实在没有给人诚意的感觉。将《死神》作成这种四人大乱斗的形式绝对不是明智之举。**手感也并不过关，属于那种软绵绵的感觉。**游戏面向的人群明显针对的是动漫爱好者，所以只要一个按键就能发动较复杂的连招。如果改为ACT会更加讨好。



[illegible]

迄今为止，PS2共推出了3部《死神》，**综合评价本作算是有上乘表现。游戏并没有什么难度，所包括的要素也不多。**可能游戏最大的问题还是在视角上，某些场景几乎就是一阵毫无章法的阵乱。如果是Fans，为了自己喜欢的角色玩玩这款作品感觉还不赖。厂商应该好好学习一下《火影忍者》的制作。

■DVD-ROM■SCEJ■BLEACH ブレイド・バトラーズ■ACT■2006年10月12日■1～2人■无对应周边■97KB

致命格斗：末日战场



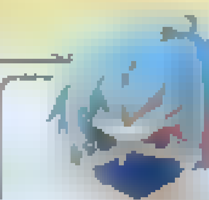
画面 音效 系统 总分 19

不进反退的一代。



ACE飞行员

面对越来越庞大的系统构架，感觉游戏的重心越来越偏离格斗这一原始概念，导致本作在格斗系统和手感方面并没有什么突破，无非是借鉴一些流行日式格斗游戏的系统进行拼凑乱揍。游戏允许玩家自定义一个角色进行培养，不过这个早被各大游戏用滥了的创意，根本无法对人产生足够的吸引力。



多边形

已经算不过来是系列的第几款续作，但这次可以选择的角色一定是最多的——囊括了全系列所有出场过的人物。不过除了这点热闹之外，游戏就没什么可取之处了，打斗手感十分僵硬，**新增的“自定义终结技”系统纯属鸡肋，而很多音乐都取自陈年的系列，制作诚意明显不足。**



胜负师

不难发现，本作系统吸收了《罪恶装备》、《死或生》等作品的亮点，但也都是些几年前的老思路，一番揉捏之后整出的却是个“四不像”，只剩下夸张的角色数量还能吸引眼球。**作为游戏系列中的一棵老树，如何才能开出新花是制作人必须面对的问题，希望能多一些《少林武僧》那样的点子。**

■DVD-ROM■Midway■Mortal Kombat: Armageddon■FTG■2006年10月9日■1～2人■439KB

疤面煞星/Scarface: The World Is Yours/ Vivendi Games/ACT/PS2、Xbox 评分 19

黄金眼评分 25

热血推荐

伊莉丝的工作室

伟大的幻想



文 晴天 美编 anubis

◆游戏时间：60个小时以上

PS2/DVD/Gust/2006年6月29日/350KB/1人/无对应周边/日版/6800日元

游戏前的点点滴滴

可爱逗趣的人物造型

无论一款游戏的优秀程度如何，玩家对于它的第一印象总会从游戏画面和人物设计开始，如何让游戏在第一时间吸引到更多玩家的目光，显然"《伊莉丝的工作室》系列"的御用画师双羽纯很好地做到了这点。可爱的人物造型不但让年龄层较低的玩家充满对童话世界的美好憧憬，也让大龄玩家找到了深藏在自己心中的童真。在经过了前两作的铺垫后，本作中的伊莉丝终于成为了游戏的主角能够被玩家所操作(一代中只是作为剧情的关键人物，二代则是变成了一个小女孩)，在雾与现实交错的世界中展开冒险，而画师对于这个16岁少女的描绘则突出了她开朗与活泼的个性，成熟而不失可爱，或许说"将可爱进行到底"就是本系列最大的特色之一吧。

净化心灵的天籁之音

说到游戏的音乐，想必各位玩家第一时间想到的就是系列最耐人寻味的主题曲吧，更巧的是，霜月遥这位活跃在动漫和游戏界的歌手也同样包揽了系列三作主题曲的演唱工作，让不少玩家被她清脆而空灵的歌声所深深吸引，就像双羽纯作为系列的御用画师一样，真不敢想像如果某一天失去了这位御用演唱者，系列主题曲是否还会带给我们一如既往的感动。新作主题曲《Schwarzweiβ～霧の向こうに系がる世界～》最让人惊喜的莫过于Sound Horizon(幻想乐团)的加入，凭借多年为动漫制作配乐的经验，作者将旋律基调和游戏主题巧妙地结合在了一起，虽然和前两作优美而欢快的主旋律比起来，新作多了一份向命运挑战的勇气和激情，但是能够体会到这种前所未有的使命感，对于不少玩家来说，这就是致命的吸引力。



游戏中的简单快乐

全面进化的战斗系统

本作用卡片来表示敌我双方的行动顺序，比以往系列依靠行动槽来判断接下来所需要采用的战斗策略更加有效，而由于全新的"Burst模式"下玩家的技能伤害能够达到通常情况下4倍的特殊效果，所以在游戏中更注重的并非是一味提升自己的能力，只有武器和技能的合理搭配才能使战斗朝更有利于自己的方向发展，从而对敌人造成更巨大的伤害。再加上战斗中选择"防御"指令后可自由改变行动顺序的设定，只要玩家有耐心就可以摸索出一套实用的攻击套路，以弱胜强其实也是一件很简单的事情。



强调个性的精灵凭依

本作中的玛娜精灵也不再是玩家调合道具时的帮手，通过与不同精灵的合体能够改变角色的职业，同时角色的外型、能力，武器和技能都会随之变化。这无疑给了玩家在战斗中更多的选择，要想体会到不同的战斗快感，就尝试着改变一下队伍中的职业组合吧，说不定还会有什么惊喜的发现呢。

重中之重的任务系统

和以往系列贯穿始终的剧情比起来，本作中"任务系统"起到了联系整个故事的作用，只要完成各种主线任务，玩家就可以逐渐了解每个异世界中所存在的人物和它们所经历的故事，之后再将它们串联在一起就构成一个完成的剧情。而之所以用"重中之重"来形容，则是因为本作中联系"调合"和"异世界探索"这两个关键词的也非它莫属，无论是从哪个环节着手游戏，一段时间后你就会不自觉地陷入这三个系统的循环中，虽然从表面看起来是一个比较枯燥而重复的过程，但是只要你了解到"调合系统"的精髓所在后，就会不得不佩服制作人巧妙的设计构思。

细节变化的道具调合

"获得配方书、寻找材料、组合出全新的道具"一直都是"《伊莉丝的工作室》系列"调合系统最基本的三个步骤，本作除了保持了这个一贯的传统外，在每个环节上都加入了全新的元素。

首先是"获得配方书"的途径，除了迷宫中的宝箱外，任务奖励成为了最主要的获取方法，而根据"调合等级"派生出来的"配方想法"也鼓励玩家在探索迷宫时去调查更多有疑点的地方，只要你细心，总会有意想不到的收获。

如果你觉得只要不断和敌人战斗就能得到足够的调合材料，那么你就大错特错了，作为更强调任务系统的本作，通过任务得到稀有材料明显比消灭敌人有效率得多，并且为数不少的特殊材料都只能通过任务奖励获得。

"派生道具"一直都是调合系统最有趣的设定之一，改变物品的组合就能得到全新的道具，这比根据配方书按部就班的调合更加让人充满新鲜感，同时这也是玩家收集各种材料的动力所在，而本作中的"派生道具"并不仅仅局限在同一个道具类型里，诸如根据调合武器的配方得到强力的消耗性道具的情况会时常在游戏中出现。

游戏后的小小遗憾

对于一个自己热爱的游戏，虽然总想找到更多的溢美之词去修饰它，但是善于发现其中的缺点，希望游戏朝更完美的方向发展，这样我们才能对系列新作抱有更大的期望。

叙事方式的新尝试

用任务来贯穿整个游戏的剧情对于系列来说是一个新的尝试，但是略微散乱的情节片段还是很难让人去仔细品味游戏中关于每个人物的个性刻画，伊莉丝的勇敢，艾捷的执著和奈尔的坚强都没能得到很好的发挥。通关之前，玩家往往注重的是收集艾尔斯克拉里奥碎片的重要性，而通关之后却只能记住"世界被再次拯救"的结果，这或许也是游戏制作人过于注重游戏性所造成的结果。

明显缩水的设定

同样在本作中登场的玛娜精灵和上一作的13位比起来整整减少了5位；敌人种类的重复性也比较严重，只要改变颜色和名称就成为了一种全新的敌人，虽然对付每种怪物主要从其特性进行考虑，但是反复看到同样的事物出现在自己的视线里仍然会让人觉得十分的枯燥，这也成为了系列最需要加强的环节。

自从Wii公布的那天起，其独特的动作感应操作就受到了众多玩家的关注，而任天堂所倡导的"全家人都能乐在其中"的概念更是颠覆了以往大众对家用主机的固有印象，让众多玩家心目中的想法成为了现实。目前从各方面所反馈回来的信息也显示出Wii已经获得了相当数量消费群体的支持，未来的发展可谓一片光明；同时，随着发售日的临近，大量的Wii新作也纷纷进入了大家的视线，无论是轻松惬意的同乐游戏，还是紧张刺激的热血动作游戏都无不体现出Wii游戏所独有的魅力。下面就请大家跟随本期的特稿一起进入这个充满创意的游戏世界，相信其出色的表现一定会在任天堂的家用主机历史上书写浓墨重彩的一笔。

文 晴天&雨滴　美编 菲菲

创意无限 乐趣满点

Let's play Wii

2006年Wii全球发售计划

主机版本

	美版	日版	欧版
发售时间	2006年11月19日	2006年12月2日	2006年12月8日
售价	249.99美元	2.5万日元	179.99英镑

主机内容

Wii主机	专用主机底座
右手柄(带挂绳)	专用辅助面板
左手柄	手柄信号接收器
AC变压器	接收器底座
AV线	手柄电池一副


■穿越迷路

配件价格

	美版	日版	欧版
左手柄	39.99美元	3800日元	29.99英镑
右手柄	19.99美元	1800日元	14.99英镑
传统手柄	19.99美元	1800日元	14.99英镑

日版Wii首发游戏阵容

你能在以往的UCG找到它们

游戏名	相关UCG介绍
Elebits	153
赤钢铁	153、161
超级猴球 派对大集合(注1)	154
魔法飞球	156
Wii Sports	153、162-163
手舞足蹈 瓦里奥制造	153、162-163
塞尔达传说 黄昏公主(注2)	153、162-163
第一次的Wii	162-163


■超级猴球派对大集合

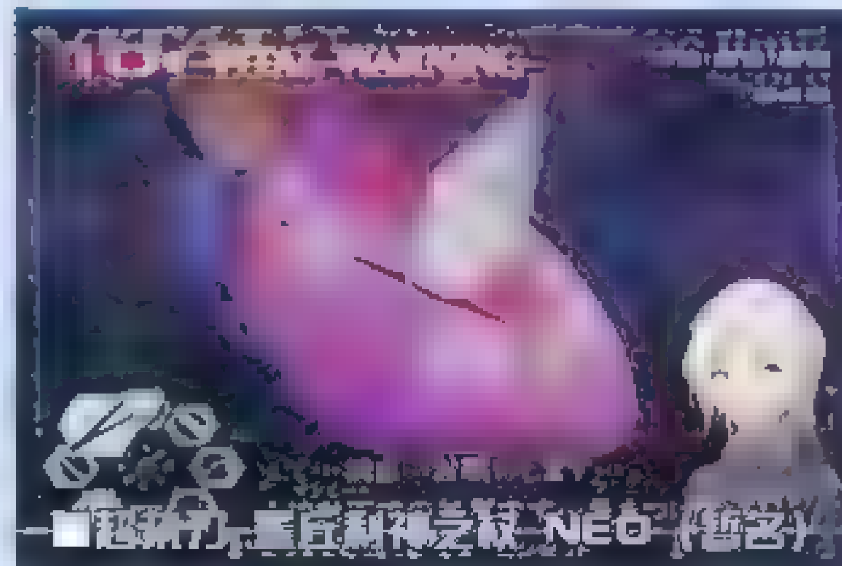
注1：美版译名为《超级猴球 香蕉闪电战》。
注2：本刊曾用译名为《塞尔达传说 含光公主》。

为你带来的抢鲜报道

街道多米诺(暂名)	Necro-Nesia
飞翔之翼	穿越迷路
SD高达 革命(暂名)	宠物蛋的闪亮大总统
缘日的达人	

▶由于官方只公布了游戏的概念图，但从画面上可以判断出本作仍然需要玩家借助手中的手术刀来拯救生命垂危的病人。

让人浮想联翩的游戏


■超执刀 雷神之杖 NEO (暂名)


■银河战士Prime3


■死神 BLEACH Wii 白刃闪耀的轮舞曲


■方块解谜进行时


■极速卡车

注：除日版以外，欧美版本的主机都会附送《Wii Sports》游戏软件一套。

变异昆虫带来的异类恐惧





Story

为了给自己的论文收集材料，米雪带着雷伊和麦克一起来到了素有"昆虫天堂"之称的ベルゼバーブ(贝尔泽巴布)岛。在经过一天的探索之后，疲惫的三人最终决定在野外露营，而当雷伊醒来的时候，周围的世界却发生了翻天覆地的变化，连米雪和麦克也不知所踪，为了寻找自己心爱的人，孤独无助的雷伊在这个充满噩梦的岛上展开了冒险……

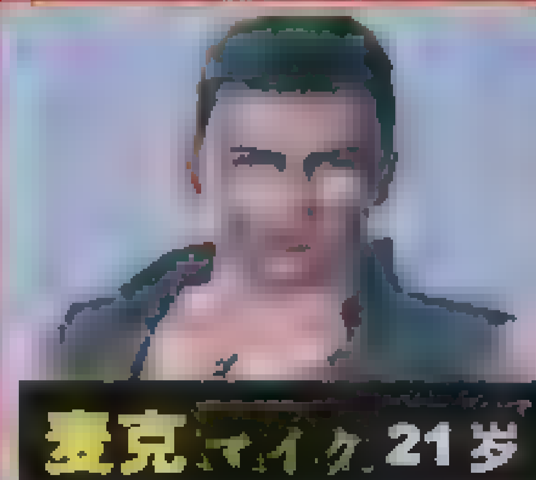
主要角色



本作的主人公，爱慕米雪的大二学生，和深受女性欢迎的麦克比起来，总缺乏男人应有的吸引力。



专攻"昆虫生理机能学"的大三学生，由于和雷伊一起经历过了许多事情，开始对他产生了好感。



很会讨女孩子欢心的花花公子，比雷伊高2个年级的大四学生，总喜欢以各种借口接近米雪。

恐怖的根源

"昆虫天堂"的别称并非浪得虚名，不过对于玩家来说，叫它"昆虫炼狱"似乎更加合适，不过从目前游戏公布的画面来看，一些未知的敌人仍然隐藏在岛上的某个角落。

巨型蜘蛛



▲体型是人类数倍的巨型蜘蛛，口中吐出的黏液具有很强的腐蚀性，近身作战绝对不是一个明智的选择。

螳螂怪



▼ 锯齿一般的爪子拥有致命的杀伤力，再加上散发着诡异红光的双眼，玩家在第一次遇见它时往往会感觉到手足无措。



全新的游戏感受

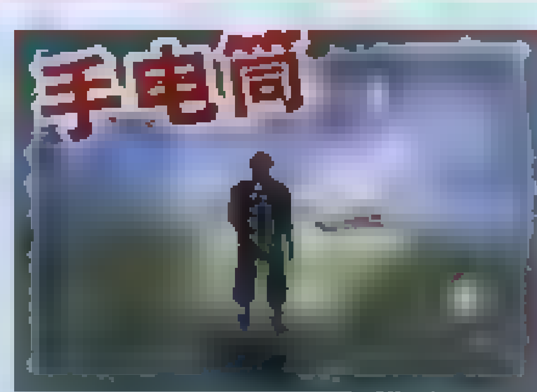
由于是在Wii上登场的作品，所以游戏从探索到战斗都充分利用到了Wii手柄的独特操作方式，玩家的一举一动都会在游戏中得到完美地还原，这比起只通过按键来进行冒险的恐怖游戏，本作的临场感一定会让人留下深刻的印象，不知道烘托气氛的背景音乐会怎么样呢？

探索进行时

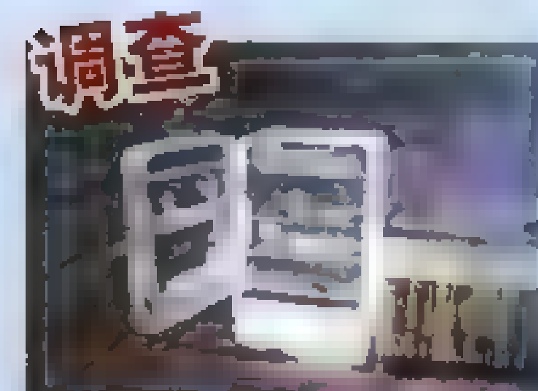
游戏中最最重要的组成部分，只有在未知的场景里获取对自己有利的情报，才能使游戏的故事顺利地发展下去。



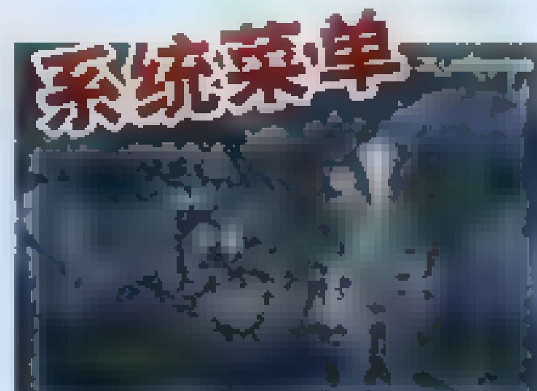
为了让玩家尽快适应游戏的操作方式，当不知道接下来该做什么时，系统就会给予"操作提示"，所以在游戏中绝对不可能出现卡关的情况。



只有借助手电筒的灯光才能更准确地判断周围的环境，而简单的开关手电筒在游戏的画面表现上也十分引人注目，一定要小心"感光性"敌人的袭击。



注意到画面中的黄色光点了吗？通过Wii的手柄可以控制它的移动，如果发现了什么可疑的地点，赶紧瞄准它按下按键吧。



将准心移动到任意项目上并按下A键就可以实现相应的功能，惟一让人担心的是，在使用道具时是否需要频繁地开启菜单呢？

为了生存而战

在这里玩家会真实地感受到战斗的紧张与刺激，要想战胜敌人所需要的不仅是技巧，更多的是体力。



木棒、树枝是玩家随处可得的近战武器，由于攻击范围狭小且必须靠近敌人才能使用，一定要小心自身的安全。



如果说使用木棒等武器进攻是体力活，那么使用枪械则是对操作技巧的考验，虽然它们的威力巨大，但也要注意弹药的补给。



空中的敌人是游戏中最大的威胁，对付它们技巧和体力缺一不可，不知道游戏对于投掷力量的判定是如何计算的呢？



除了以上三种普通的进攻方式，游戏中还为玩家准备了不少的隐藏武器，体验不同武器的使用感受也是游戏的另一个特色。



在昏暗的灯光中出现了类似于人类的不明物体，看似拥有女性一般的身体，但相貌却无法辨认，它到底是敌是友呢？雷伊的命运和岛上的秘密……大家的双手去揭开

索尼克与秘密指环 SEGA ACT
Wii

SONIC™
ソニックと秘密のリング

索尼克——"速度"的代言人，狂奔在世界各地的蓝色刺猬，这一次它终于"飞奔"到Wii的舞台上了！系列最新作《索尼克与秘密指环》结合了Wii手柄的特殊操作，将让这个蓝色的精灵带领玩家一起体验到与过去截然不同的飞驰感觉。《索尼克与秘密指环》不单单是手指和眼睛的冒险，而是玩家全身心的一次探险旅程。让我们一起体验这不一样的"索尼克"，不一样的"冒险"！



身临其境地体验"速度"的快感！

Sonic Stage

因为一次意外的事故，索尼克从一名戒指精灵那里得到了一枚神秘的戒指，与之相应的则是它必须担负起拯救正在消失的"天方夜谭世界"的责任。戒指里隐藏着巨大的力量，而这种力量会随着索尼克的不断冒险而觉醒。究竟"天方夜谭世界"是一个怎样的奇幻世界呢？一切的谜团都将在2007年春天揭开。



在充满阿拉伯风情的地图上冒险！

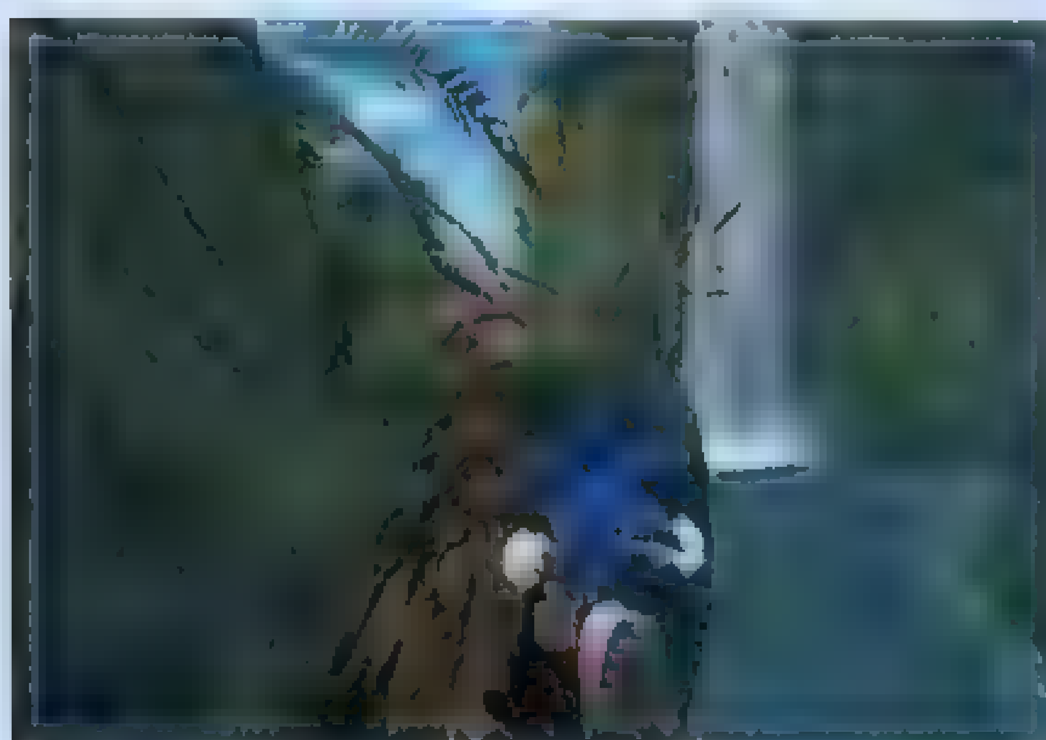
Stage 沙漠绿洲

游戏一开始的冒险舞台，整个场景里都充满了沙漠、甘泉、阿拉伯式的建筑，与"天方夜谭世界"这一称谓倒是非常相称，不知道在这样看似宁静的地方隐藏着什么危机……



▲沙漠中的城镇，里面步满了各种机关。

◀在漫天的黄沙中，还有清澈的湖泊。



Stage 恐龙丛林

与沙漠绿洲截然相反，恐龙丛林是一个充满了绿色和原始风味的地方，在这里除了流水、丘陵、巨大的树木等森林景色外，似乎还隐藏着已经绝迹的古老生物——恐龙！





◀除了在树林之中冒险外，似乎还能潜到水中进行冒险。

"恐龙"惊现

Sonic System

新的体验，新的操作

因为这是一个Wii的游戏，所以操作方法与系列的其他游戏相比完全不同。玩家必须用Wii的特殊手柄以直观的操作方法来控制索尼克的各种行动。例如拿着手柄左右移动可以让屏幕上的索尼克向屏幕的两边移动，而在跳跃之后拿着手柄用力向前晃动则可以攻击敌人，是不是感觉很新鲜呢？







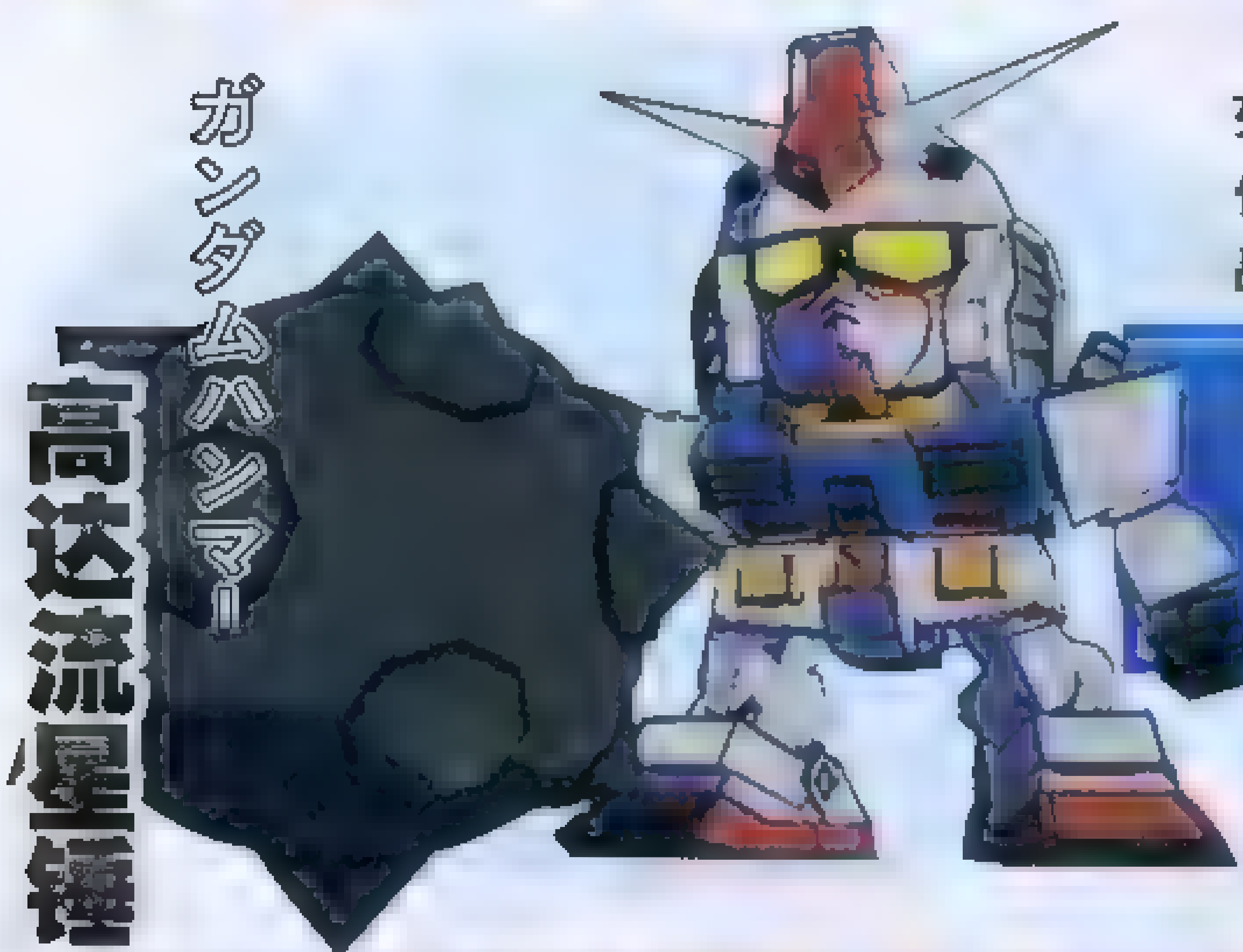
◀向这样左右晃动手柄的话，索尼克在屏幕上也会进行相应的移动哦，这样躲开各种障碍就没有任何困难了！





■[illegible]就可以让索尼克作[illegible]

SDガンダムRevolution



为了结合Wii的操作特点，本作舍弃了高达系列机体通常配备的光线枪和激光剑等武器，取而代之的"高达流星锤"势必会给玩家带来一场高达战斗的革命，游戏的画面也偏向于卡通可爱，这也是游戏厂商为了更适合家庭同乐而做出的改动吧。游戏中所有运用到流星锤的动作都将由玩家使用肢体语言来完成，再配合一些特殊武器出色的画面表现，使战斗的激烈程度和杀敌爽快感大大提升，现在就让我们一起来看看本作独具魅力的战斗方式吧。

SD高达 革命（暂名） NBGI ACT Wii

挥舞手中流星锤华丽的战斗

基础操作篇

旋转

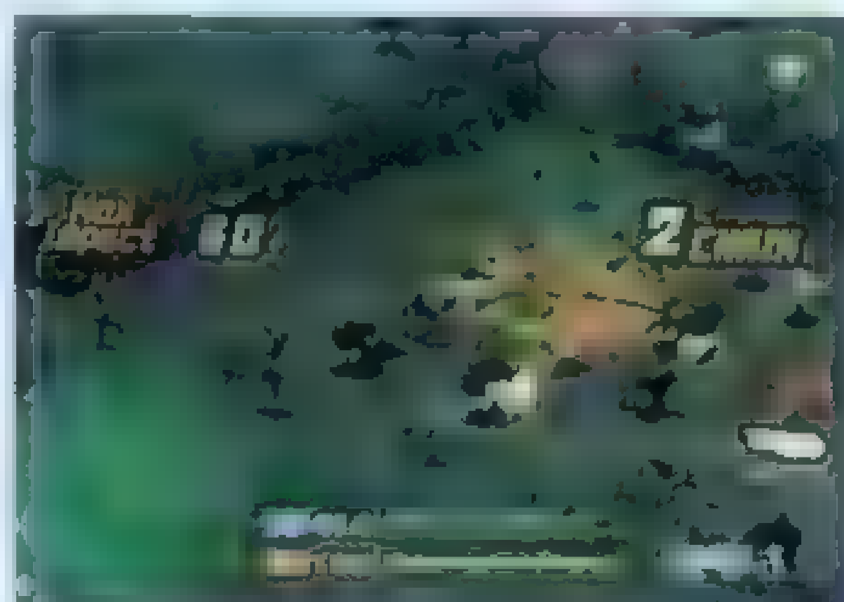
以自己为中心发动旋转攻击，在被大量敌人包围时尤其实用，锁链所到之处同样存在攻击判定，在一些障碍物较多的场景也可以更有效率地破坏周围物体，让进攻的路线畅通无阻。

投掷

控制可伸缩的锁链将铁球砸向敌人，十分实用的远程攻击技巧，可以顺利绕开无谓的敌人直接破坏最后的目标，在一些特殊的关卡中也可以用这种方法来破坏每回合随机出现的拦路巨石。



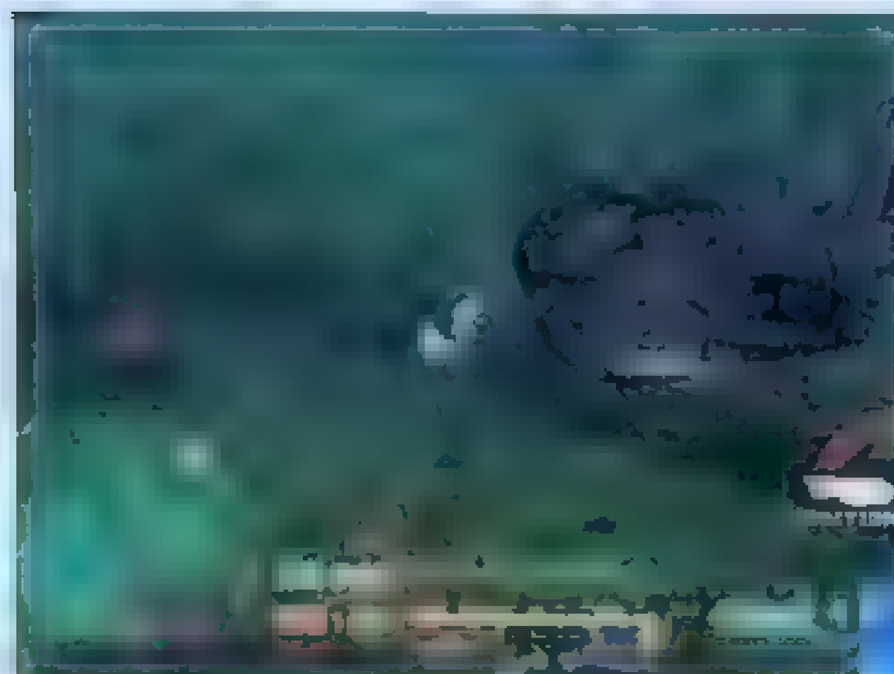
▲前端的铁球对于敌人的杀伤力相当可观，普通的建筑物在它的面前也显得不堪一击。



▲在敌人还未包围上来之前远程消灭掉它们，这样才能保存更多的能量迎接下一波敌人的攻击。

组合攻击篇

使用Wii的左手柄可以控制角色的移动，在移动的过程中配合右手柄发动之前的攻击技巧就会出现"M A X Inpact"的字样，这是游戏中提高伤害最简单的方法，一定要熟练地运用于战斗中。



▲对付空中的巨大战舰就需要跳跃和攻击同时进行，在跳跃的过程中也可以朝下方攻击，看来要灵活自如的运用流星锤也不是一件很容易的事情呢。



▶在冲刺的过程中发动投掷攻击，而且投掷的距离和强度都会根据玩家摆动手柄的力度和按键的时机发生变化。

特殊武器篇

游戏中流星锤的种类非常多，虽然操作方式相近，但实际的战斗效果却存在极大的差别，下面就为大家公开游戏初期能够获得的三种特殊流星锤。

爆裂流星锤

ボムハンマー



▲虽然可以进行范围攻击，但是会消耗大量的EN，根据自己的能量储备进行选择性攻击才是上策。

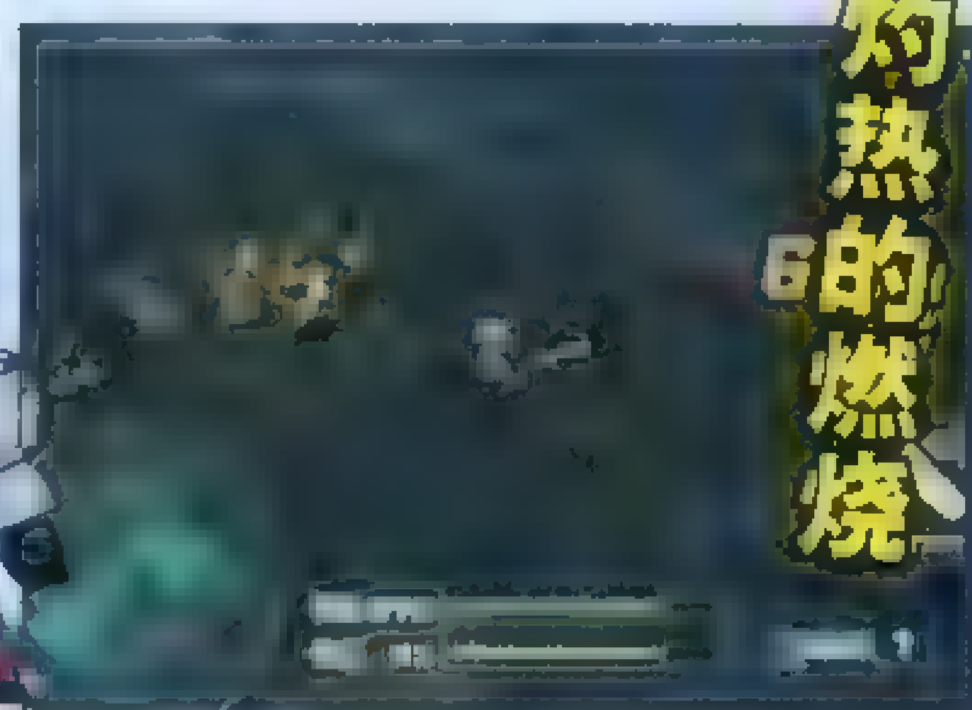


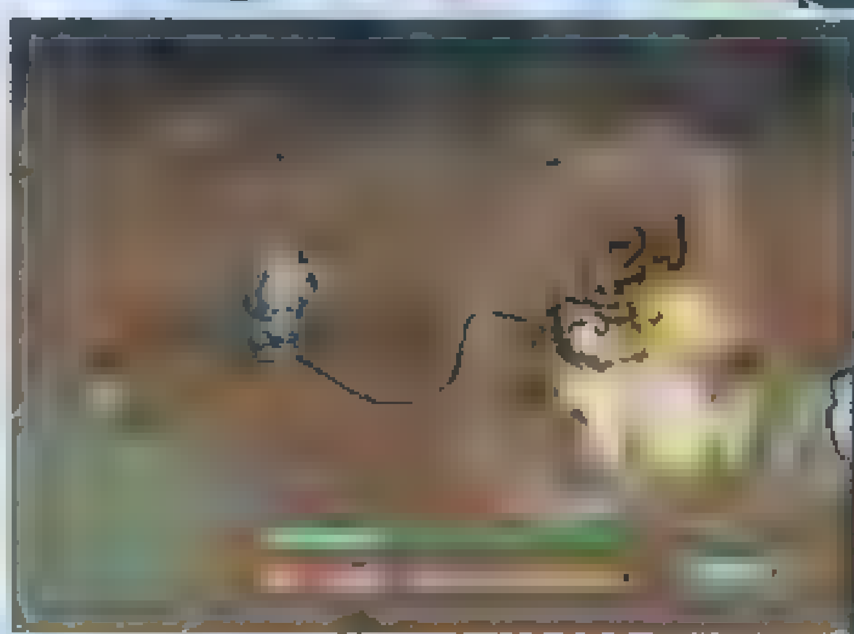
◀铁球落下的地点会产生小范围的爆炸效果，由于这种伤害不分敌我，还是在较远的地方使用比较稳妥。

高温流星锤

ヒートハンマー







◀▲可以利用散发出的高热能使敌人陷入"燃烧"状态，虽然攻击力并不算高，但是累计的连续伤害仍然十分可观。

▼在击中敌人后连续按键可以喷射多次热气，后期的强化版本绝对是玩家的首选武器。

巨型流星锤

ビッグハンマー



▲一旦发射出去就能打击一片敌人。看来游戏中的范围攻击武器不在少数，片面杀敌的爽快感应该是游戏的最大特色之一。

戦国無双 Wave

如果只通过简单的按键组合还不足以让你体会到在古代战场上"一骑当千"的杀敌快感，那么即将在Wii上登场的《战国无双 WAVE》里，通过手柄的"感应操作"，玩家不但可以将自己的攻击、回避动作在游戏中得到真实的还原，甚至连所有的招式套路都可以根据自己的创意尽情发挥，身体的运动再加上大量全新武器所带来的视觉冲击，这就是"《战国无双》系列"全新的魅力所在。

战国无双 WAVE | Koei | ACT | Wii

用自己的双手打出一片天下

残酷的战场



为了让玩家充分体验到战场上两军交战的紧迫感，如潮水般涌来的敌人在全新的主观视角中一览无余，当与敌人接近时，请千万不要犹豫，挥动手中的手柄划出攻击的弧线吧！

虽然游戏玩起来很有FPS的感觉，但是用自己的肢体动作来进行游戏，本身来说就是一件十分新鲜的事情，游戏所追求的就是更加贴近现实的战斗。

真实的历史



除了操作方式的革新，游戏也对史实进行了更详细的描述，其中最大的特点就是"仕官系统"将会直接决定故事的发展。游戏中玩家所扮演的就是一个无名小卒，而你的上司则是在战国众多有名的将领中诞生，如果你所选择的上司曾经在某个战场上发生过著名的历史事件，那么进入战斗后就会有符合史实的相关人物出现，敌方的兵力部署也会随之改变。

华丽的攻击



和以往系列一样，游戏中玩家所能使用的武器种类十分丰富，从近战系的刀剑到远程攻击的枪械都是玩家的杀敌利器，其中最具震撼效果的莫过于新加入的"火药筒"，在锁定敌人之后，做出投掷的动作就可以将远处的敌人一网打尽，但是使用的时机一定要把握好，与敌人同归于尽可不是一件好玩的事情，只有善加利用才能尽可能多的在敌人未接近自己之前将他们消灭，保留足够的体力对付最后的将领才是上上之策。

兵如潮涌

当大量敌人出现在自己面前时，建议换上长枪进行范围攻击；对付身手敏捷的忍者时，轻巧的单手剑才是不二选择，玩家挥动手柄的力度和武器本身的重量似乎是决定攻击节奏快慢的重要因素。

Taito | ETC | Wii

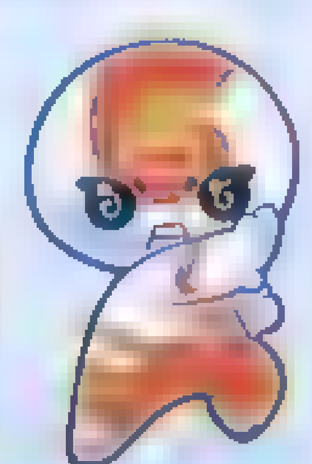
对应玩家年龄：全年龄

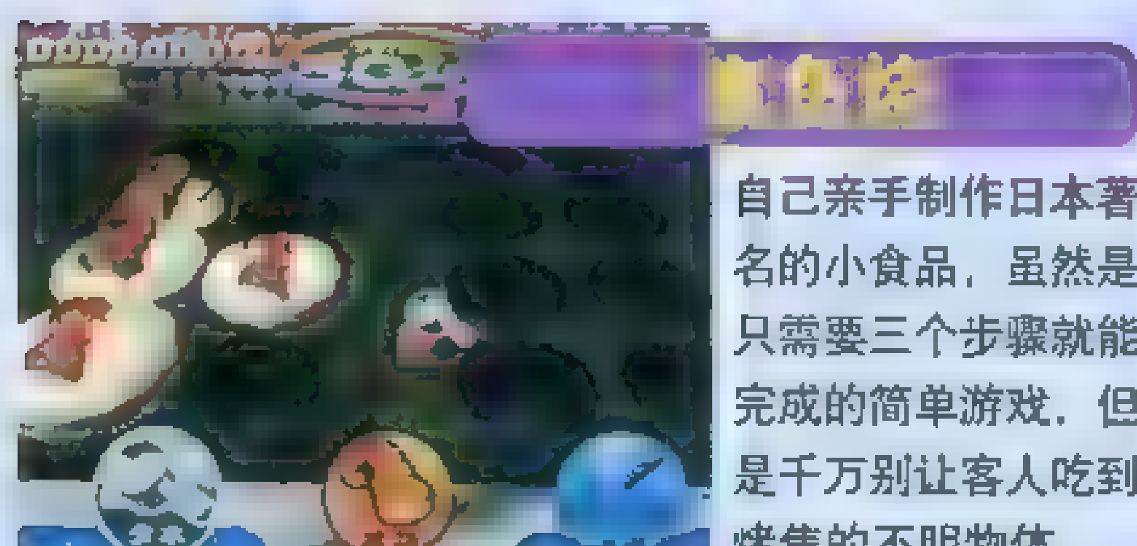
玩转Wii手柄的游戏合辑

旋转、抖动、倾斜、击打……等等所有能够通过Wii手柄实现的"感应操作"都将在本作中悉数登场，为了能让玩家与家人和朋友产生更多的互动，游戏中的众多迷你游戏不但充满了生活气息，而且都提供了"协力"和"对抗"模式供玩家选择，虽然游戏的目的只是将所有的迷你游戏通关，但是互动的乐趣却是游戏最大卖点，下面就让我们一起来体验一下最初公布的几种迷你游戏吧。









自己亲手制作日本著名的小食品，虽然是只需要三个步骤就能完成的简单游戏，但是千万别让客人吃到烤焦的不明物体。



回力球

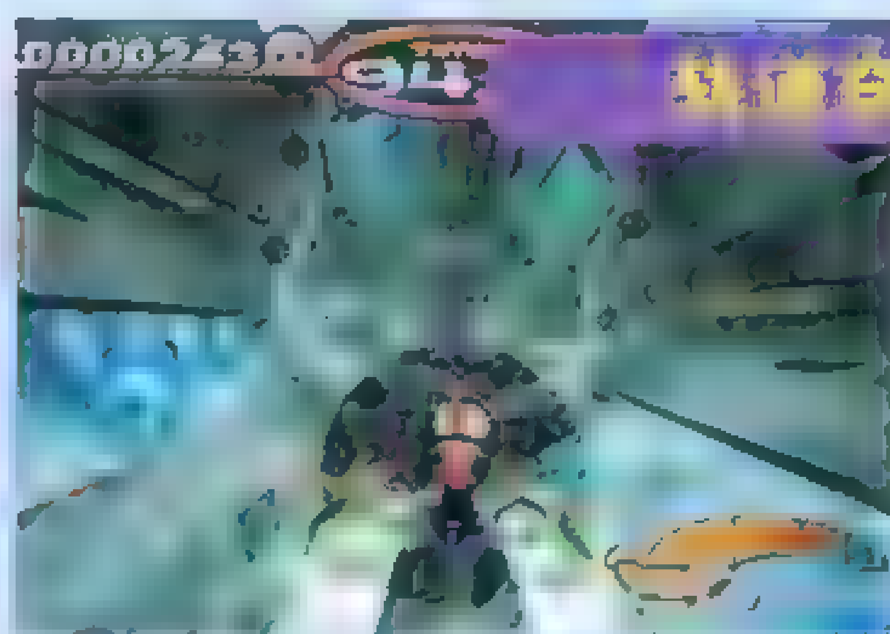
在FC时代就给人留下深刻印象的经典游戏，控制下方的平台通过不停地反弹小球消除画面中所有的方块吧。



当客人的头上浮现出想吃的寿司时，在琳琅满目的食品堆中找到最正确的食物考验着每个玩家敏锐的观察力。



用自己转动的手指来吸引蜻蜓，当其停留在树枝上时立刻使用捕虫网捉住它，抓到规定的数量才可以过关。



利用手柄控制飞行器躲避途中的障碍物并以最快的速度到达终点，由于对微操作的要求较高，适当的控制速度很有必要，多人模式下的混战在狭小的通道内展开，十分的刺激有趣。



旋转转盘上的三层图案并组合出正确的画面才能过关，首先确定画面的正确方向才是解决难题的捷径。



刨冰机

在炎热的酷暑吃下自己制作的刨冰真是一种享受，不过手动的刨冰机转动起来并不轻松，为了在有限时间内制作更多的刨冰满足自己的胃，加强锻炼吧。

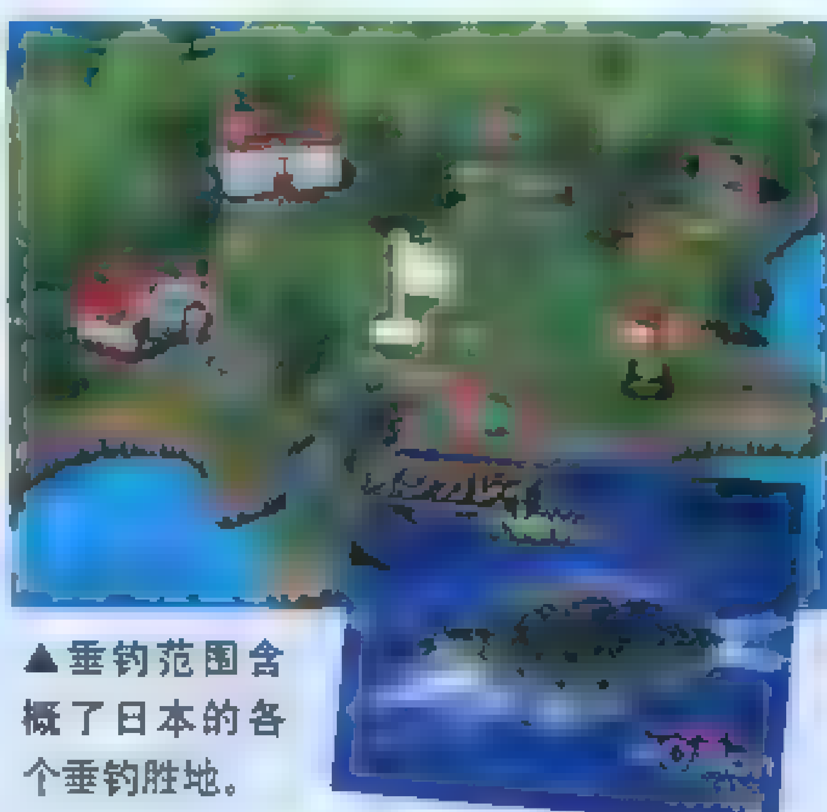
釣りマスター

钓鱼大师 Hudson SPG

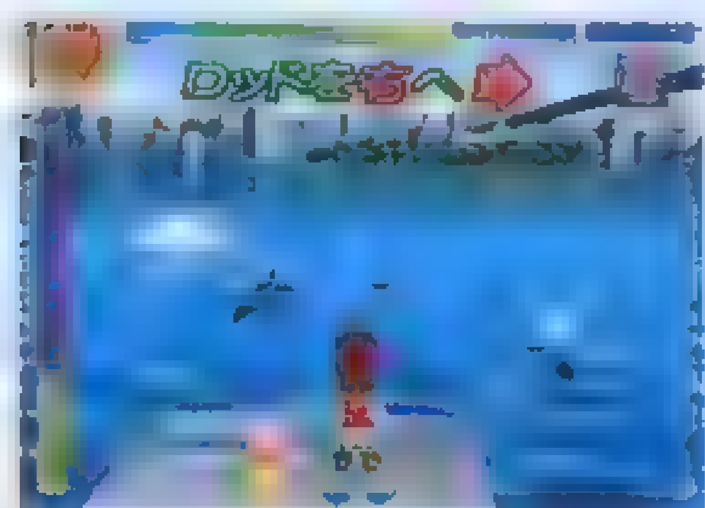
Wii

在闹市中怡然地垂钓！

大家是否还在为使用普通手柄钓鱼无法体会到钓鱼的乐趣而懊恼？那么现在可以不用担心了！即将登陆Wii的《钓鱼大师》将让你身临其境地体会到在海边钓鱼的乐趣！玩家在家即可轻松体验到在日本各地垂钓，届时将有超过100种的各色鱼类等着垂钓者的大驾光临！游戏还支持最大4人同时对战，可以让垂钓爱好者们相互竞赛，看看谁的技术更胜一筹。钓起来的鱼还会根据玩家的鱼饵、垂钓能力有所不同，钓起大鱼是垂钓爱好者的愿望，但在这之前，我们还需要更多的磨练！而且游戏还准备了丰富的各种比赛等着大家哦！



▲垂钓范围含概了日本的各个垂钓胜地。

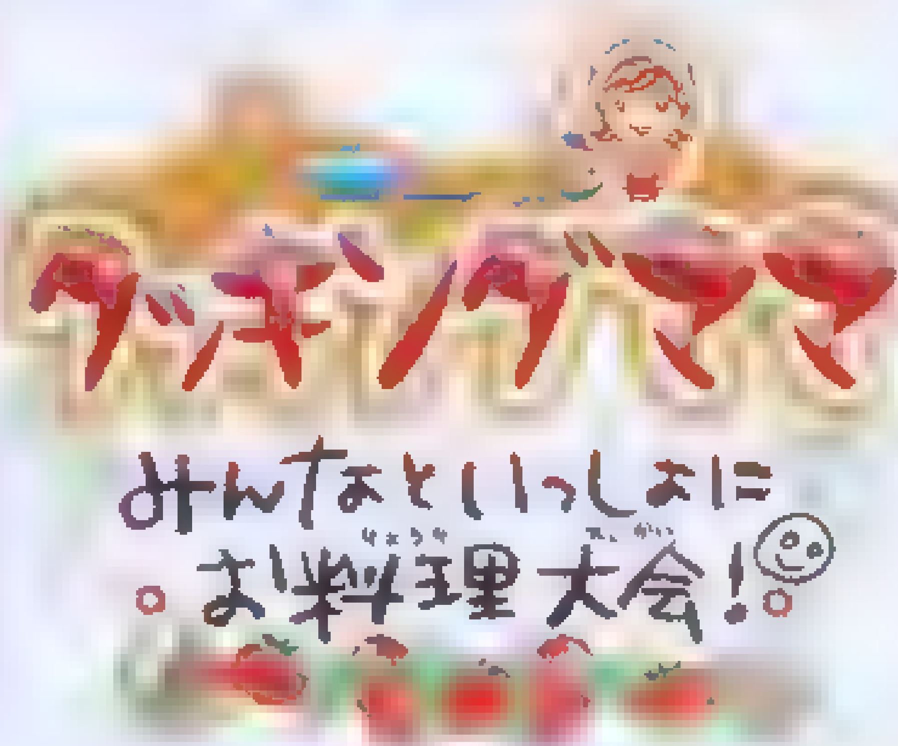


◀根据不同鱼类的爱好装上不同的鱼饵，鱼儿们就上钩了！

料理妈妈 大家一起料理大会 Banpresto ACT

Wii

想知道怎么才能作出色香味美的可口佳肴吗？是不是还打算按照食谱上的一堆文字来慢慢学习？那也实在太麻烦了！如果你有一款Wii游戏机，这个问题很快就可以解决！在《料理妈妈 大家一起料理大会》中，料理妈妈将带领大家一起作出可口的各种佳肴哦！



料理大师就是你！

为了让大家更好地体会到“料理”的精髓，《料理妈妈 大家一起料理大会》一共准备了9个国家超过50种的菜肴清单，其中既有我们熟悉的中国、日本菜，也有西方的美国、意大利菜肴。游戏力求让玩家了解到每一种菜肴的烹饪方法，让大家在现实中也能作出可口的菜肴。而且与之前推出过的NDS版不同，本作将充分利用到Wii的手柄功能，无论是切菜还是搅拌等动作，大家完全可以身临其境地体验到。而系统会根据玩家的操作给予一个评分，评价高的话，即可得到新的食谱。看来成为“料理达人”的道路充满了考验！



▲如果遇到“绞肉”的话，就必须将手柄横转过来模拟使用绞肉机的动作。

蜡笔小新 最强家族 春日部之王 Banpresto ACT

Wii

还记得那个浓眉大眼喜欢打扮成动感超人样子到处捣乱的无敌小孩——蜡笔小新吗？这个风靡亚洲、人小鬼大的惹祸精现在终于打算到Wii主机上大展身手了！不过这一次我们的小新目标不再是捣蛋惹祸了，而是与爸爸妈妈还有妹妹小葵一起在春日部町内进行各种有趣的迷你游戏。当然啦，在游戏中我们依然可以看到小新那强到离谱的搞怪！



《蜡笔小新 最强家族 春日部之王》从目前公布的画面来看，是一款由众多迷你小游戏组成的作品，小新不仅可以与家人一起在公园里面玩打气球的游戏，也可以拿着杯子敲出动感的音乐！而且这一次我们无敌的小新还会出现在高尔夫球场里，拿起高尔夫球杆一板一眼地进行高尔夫球比赛。而在这些迷你游戏中，还有一种“减肥模式”，想要减肥的玩家可以利用Wii主机的独特设计来进行室内减肥运动。

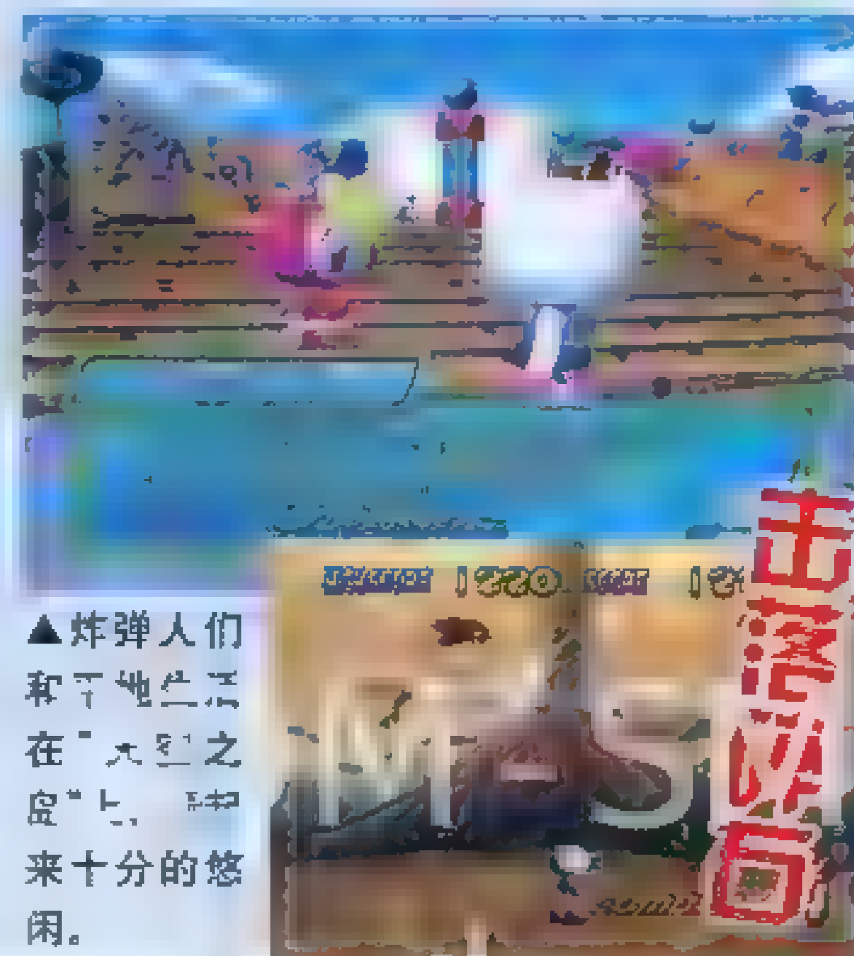
大家还记得Hudson公司的招牌人物炸弹人吗？继上次“整容”登陆X360之后，炸弹人这次的冒险舞台将转移到任天堂的新主机Wii上了！与众不同的是，Wii的《炸弹人世界》将由51个迷你小游戏组成！在这51个的迷你小游戏里，我们不但可以看到丰富的游戏要素，而且“《炸弹人》系列”的很多传统要素都会在其中得到体现哦！

BOMBERMAN LAND

炸弹人世界 Hudson ACT

Wii

《炸弹人世界》的游戏舞台将是一个充满蔚蓝色天空和轻松氛围的“天空之岛”，在这个和平的小岛上生活着很多NPC，玩家可以与他们聊天，也可以与他们进行迷你游戏的对决。多达51种的迷你游戏是本作最大的看点；凭借Wii的机能，玩家甚至能够利用炸弹爆炸后空气中强劲的冲击力打倒敌人，再加上使用Wii的独特手柄、相信大家一定能够体会到不一样的游戏乐趣。



▲炸弹人们和平地生活在“天空之岛”上，日子十分的悠闲。

たまごっちのピカピカだいとーりょー！

宠物蛋的总统大冒险 NBGI ETC

为成为大总统而奋斗！

在NDS上拥有超高人气的"《宠物蛋》系列"确定登陆Wii平台，做惯了商店经营的玩家这次同样需要在限定的时间内从宠物蛋星球的每个角落招募自己的支持者，以利用广大的人脉在票选当日获得最高的支持率，成为宠物蛋星球的大总统，带领星球上的居民永远享受幸福而简单的生活。丰富多彩的迷你游戏仍然是游戏最大的亮点，并且它们都与居民的日常生活息息相关，快速聚集人气的同时也逐渐懂得如何帮助他人，这才是游戏带给我们最大的乐趣。







▲虽然我们的目标是成为大总统，但要做到真正的亲民才会得到更多居民的认可，时常帮居民打扫卫生，支持率就会大幅度上升，甚至连电视中也会出现关于自己好人好事的报道。（笑）

益智迷宫 Hudson PUZ

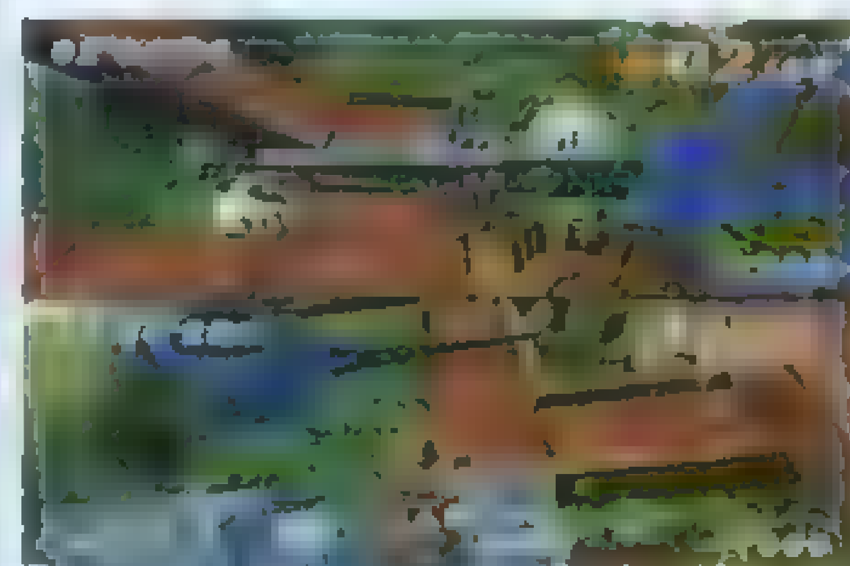


ボールころがし迷路ゲーム コロリンパ

作为首发游戏中惟一一款益智类游戏，本作的操作相当简单，只要通过倾斜Wii的手柄就可以让游戏空间做出相应的变化，最后引导小球收集完所有的水晶并到达终点就可以过关。

游戏中共有超过100个关卡等待玩家挑战，而每个关卡的场景构成也是主题各异，从五颜六色的积木世界到悬浮于百米高空的浮游平台都无不显示出设计者的独具匠心。空间感是游戏最强调的部分，一些在平面上能够简单应对的谜题在三维空间中就显得颇有难度，而在迷路中的移动也并非只有靠倾斜平面这么简单，有效利用各种各样的工具来改变小球的前进方式才能使通往终点的道路一帆风顺。甚至连玩家操纵的小球也有20种之多，使用不同特性的小球还能让游戏衍生出更多有趣的玩法，真是不得不感叹游戏的创意。

在对战模式中，游戏会采用分屏的方式来显示双方的进度，在最短的时间内到达终点就会获得胜利，赶快邀上自己的好友一起进行脑力大对抗吧。



◀可将小球击飞一段距离的大炮会时常在游戏中出现。



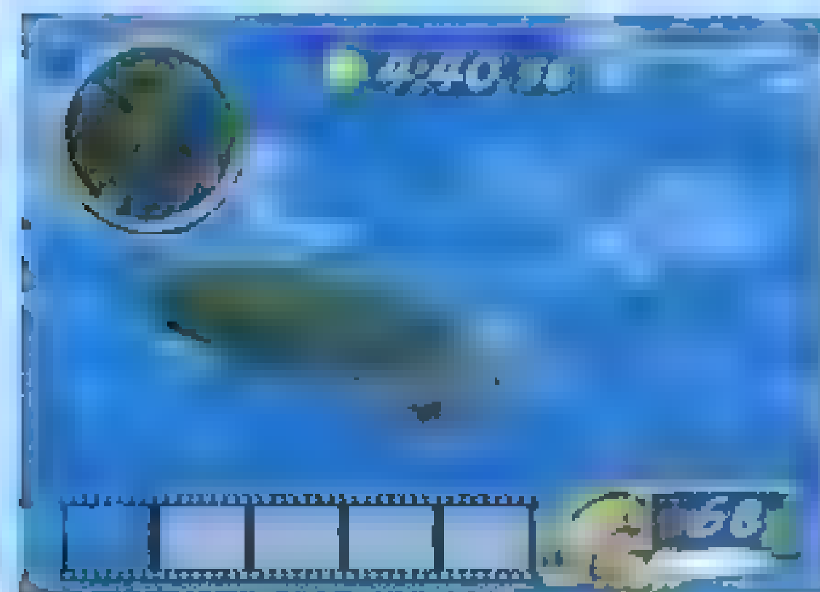
WING ISLAND

飞翼之岛 Hudson ACT

本作用事实证明了Wii的手柄与飞行模拟类游戏的完美结合，通过上下倾斜手柄来控制飞机高低飞行的操作方式的确只有Wii才能最真实地表现出来，畅游在蔚蓝天空中的感觉的确是妙不可言。

游戏中共有27个任务供玩家选择，无论是帮助油轮灭火还是清除山谷中漂浮的气球都体现出本作"维持和平"的主题。游戏中绝大多数的任务都需要玩家同时操纵多架机(即一个飞行小队)去完成。





本作还支持最多同时五人的网络对战模式，虽然完成任务目标才是最终目的，但是巧妙地给对手设置障碍也正好满足了部分玩家的独特嗜好，战斗的白热化程度自然也是不言而喻的。

◀从蓝天上俯瞰的景色相当美丽，游戏中提供了独特的"画面捕捉"功能，一定要抓拍下最精彩和震撼的瞬间。

生化危机 保护伞 Capcom AVG



UMBRELLA CHRONICLES

与罪恶根源最后的较量

作为"《生化危机》系列"首次在Wii上推出的作品，游戏通过周围景物和音乐所营造出的恐怖气氛仍然出色，探索和解谜仍然是本作的重点，一些通常的操作都会由Wii手柄的"感应操作"来完成。

标题中所暗示的アンブレラ(Umbrella)一词相信对于系列的老玩家来说也并不陌生，作为贯穿整个系列剧情的制药公司，其一直致力于开发将人类变成僵尸的"T－ウィルス"(T病毒)，而玩家所要做的则是潜入一座曾经被该组织作为研究室的别墅，找到关于该病毒更详细的资料，彻底粉碎它们最后的阴谋。目前官方只公布了游戏场景的部分图片，登场的人物和剧情尚不明了，玩家到底会在这个表面上看起来十分平静的别墅中经历怎样的冒险，我们将会继续给予关注。



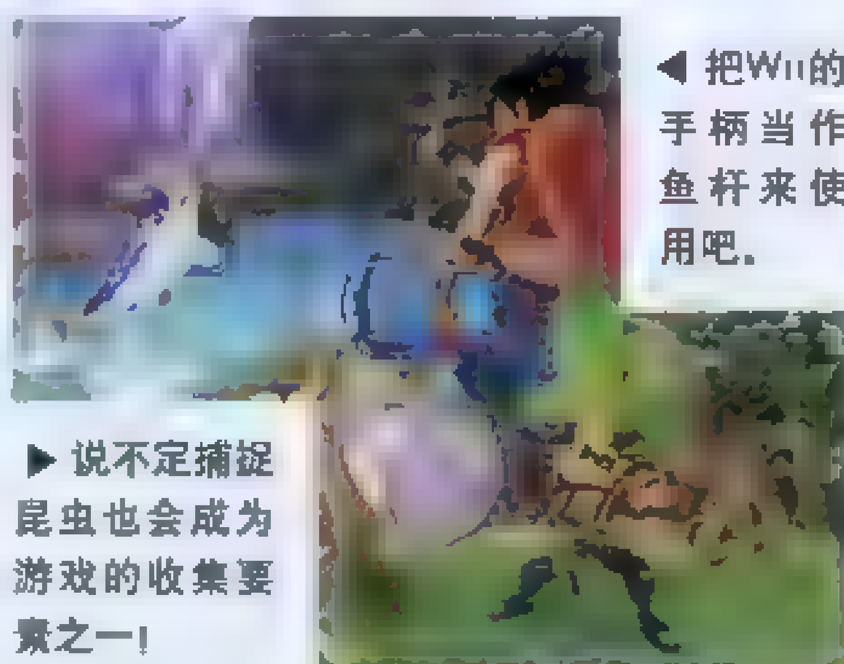
▲只要拥有强力枪械就能破坏必须通过钥匙才能开启的房门，这也是本作另一种邪道的玩法。

NBGI ACT



▲在风景迷人的荒岛上到底隐藏着什么秘密呢？

人气动画《海贼王》登陆Wii平台，玩家将会在路飞的带领下和其率领的海贼团在荒岛上展开全新的冒险。画面中所有的物体都可以成为玩家搜寻的目标，并且为了在荒岛上生存下去，玩家还会在游戏的过程中学会一些基本的自我求生手段，虽然这种题材并不新鲜，但是配合上Wii的“感应操作”则更容易让人明白现实中自己真正应该做的事情，相信这部类似于教科书的游戏又会成为漫画改编游戏一个新的里程碑。



◀把Wii的手柄当作鱼杆来使用吧。

▶说不定捕捉昆虫也会成为游戏的收集要素之一！

Ubisoft ACT

▶旋转手柄居然能够将硕大的奶牛扔出去，看来我们以前是小瞧雷曼的臂力了。



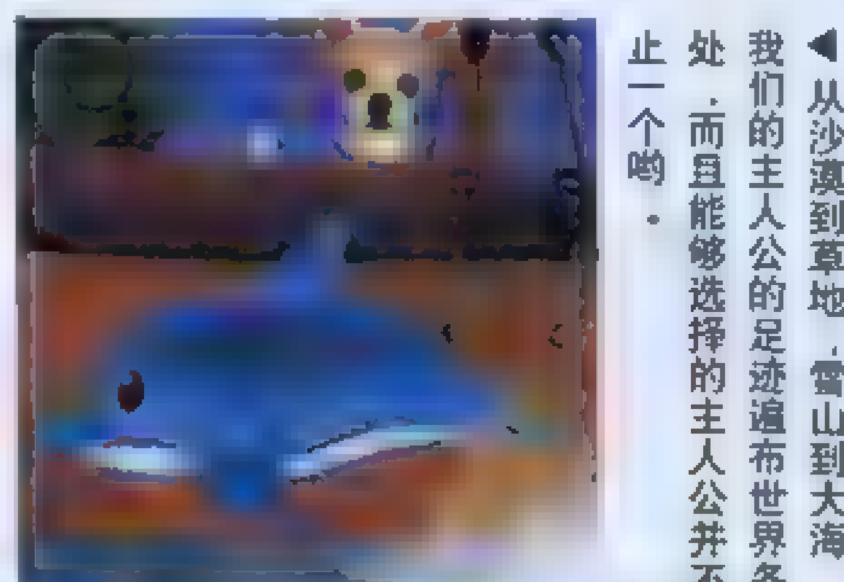
为了保卫世界的和平，雷曼和一群疯狂兔子的追逐故事在Wii上展开。除了本作极具“笑果”的“换装系统”和动作要素满点的关卡设计，丰富的迷你游戏也能让任何一个玩家充分享受到恶搞与恐惧，快乐与痛苦并重的冒险旅程。最大支持4个同时游戏的网络模式也是本作最吸引玩家的地方，无论是和自己的亲朋好友一起对抗兔子大军，还是互相陷害抢夺最后的宝藏，游戏众多的新鲜元素等待着玩家亲自去发掘。

YUKE S ACT

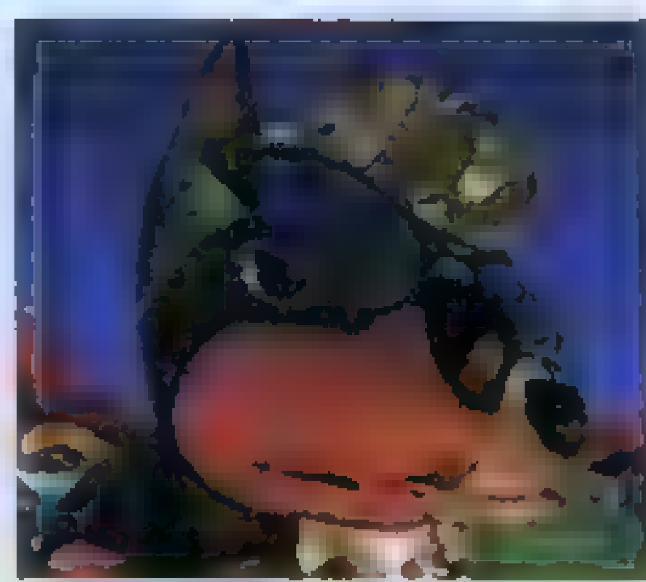


陶醉在大自然中

由可爱而温驯的小狗上演的一场温馨感人的童话故事想必对大量“爱心族玩家”拥有致命的吸引力，在平静的村庄中居住的狗狗家族面临有史以来最大的危机，为了帮助兄长寻找治愈疾病的“传说之花”，我们的主人公“THE DOG”踏上通往外面世界的旅程。虽然前方的道路充满坎坷，但是只要拥有一颗包容一切的心和坚持到底的信念就可以创造奇迹，童话般的美妙故事终会迎来完美的结局。



◀从沙漠到草地，雪山到大海，我们的主人公的足迹遍布世界各处，而且能够选择的主人公并不止一个哟。



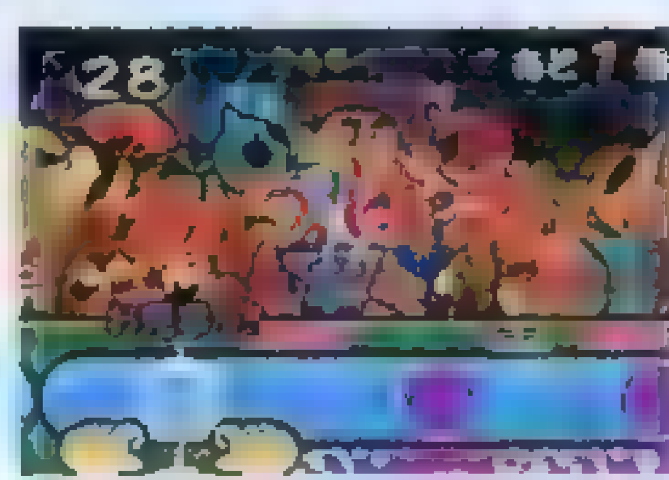
▶游戏中玩家所要面临的最大敌人，利用Wii的手柄能够顺利地战胜它们吗？

NBGI ETC

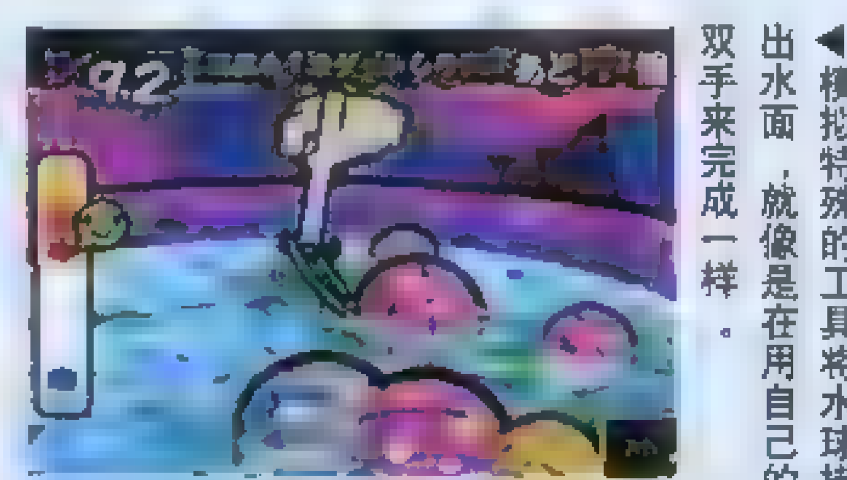
本作取材于日本祭典时各种摊贩所推出的游乐项目，钓鱼、打靶和套圈圈这些让国内玩家也耳熟能详的迷你游戏会让人时刻感受到浓浓的节日气氛，不断尝试新的小游戏也可以让玩家更加了解日本的风土人情。由于祭典对于日本民众的意义非凡，从每年日本全国各地举行的大大小小各类祭典就可见一斑，相信本作推出之后一定会成为日本家庭首选的同乐游戏之一。



游戏选择游乐项目的菜单界面，类似于招牌的设计能让人很快融入到游戏中去，仿佛自己身临其境一般。



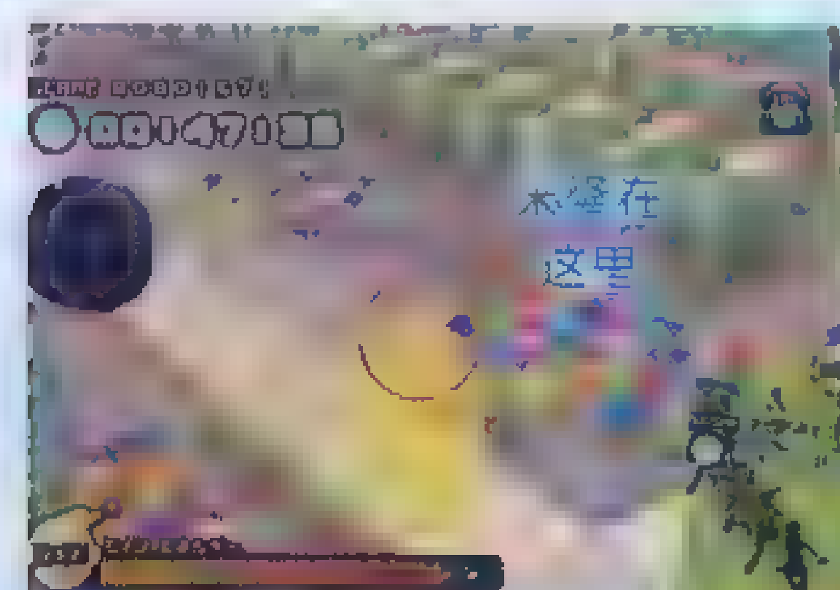
◀用手柄瞄准自己想要的奖品发射弹弓，看看有什么奖品可以搜刮吧。



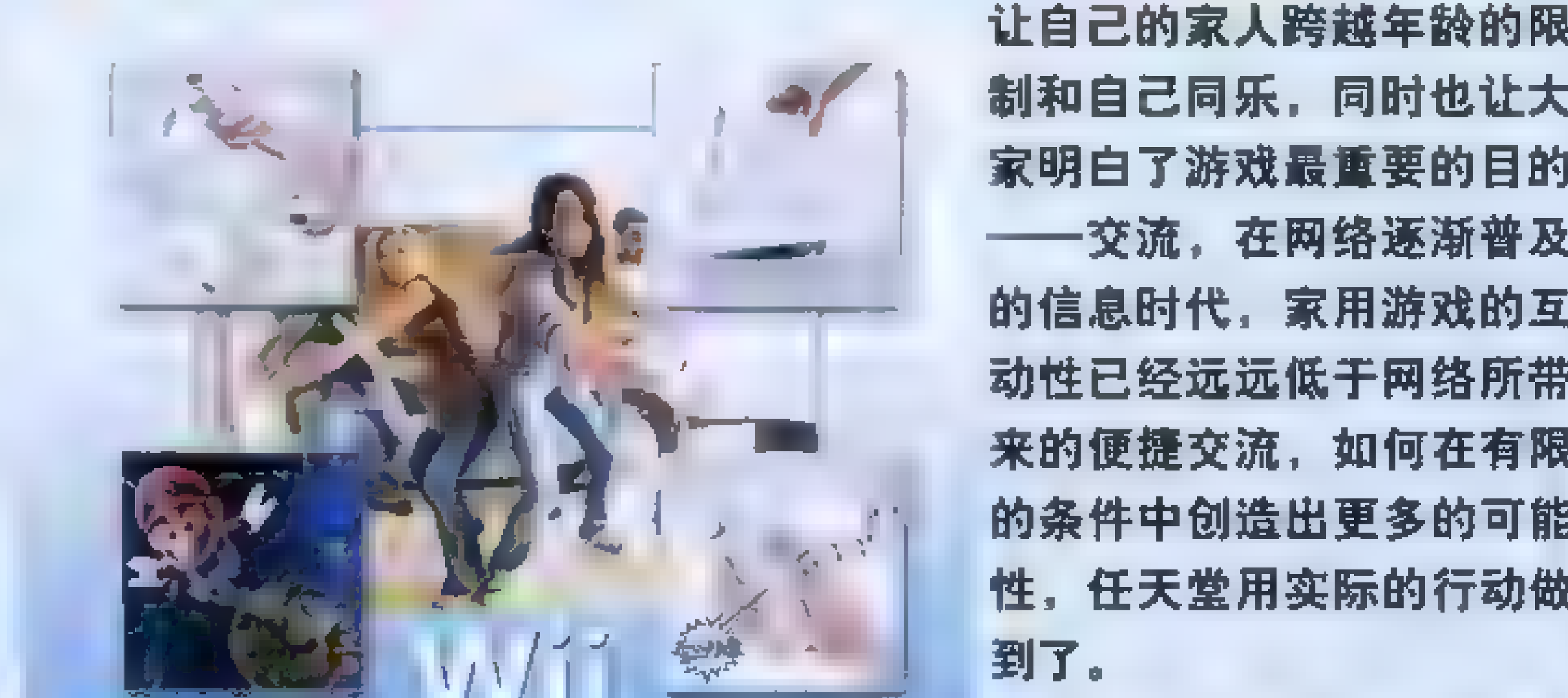
◀模拟特殊的工具将水球捞出水面，就像是在用自己的双手来完成一样。

Success ETC 日版

相信对于多米诺骨牌大家都并不陌生，在一连串的骨牌沿着事先设定好的轨迹依次倒下时，那种壮观的情景真的很难用语言去形容，至今在世界各地也不乏骨牌的爱好者，不断地挑战着各种高难度的路线。在Wii上登场的本作中玩家将化身为帮助大家解决麻烦的超级英雄“ミノン(米隆)”，在通往终点的途中搭建正确的骨牌线路，并按照路人的要求解决他们的实际困难。本作不再只是单纯的设计线路这种单一的玩法，搭建骨牌所需要的“ドミノエネルギ(多米诺能量)”会显示在画面的左下方，利用简单的摆动和倾斜操作就能让米隆在骨牌之间来回穿梭，每次跳跃骨牌落地的瞬间摆动手柄就可以恢复能量，如此反复，直到游戏的终点。



▲在游戏的世界中，米隆居然只是其中渺小的一颗沙粒，眼尖的玩家发现他了吗？



后记

“Playing is Believing”是任天堂社长岩田聪对于Wii的特别寄语，相信在看完了以上众多游戏的介绍之后，各位读者都不得不感叹在即将到来的次世代里，Wii已经用它独特的方式成为了游戏史上最具包容力的主机。

简单而有趣的娱乐方式不但可以让自己的家人跨越年龄的限制和自己同乐，同时也让大家明白了游戏最重要的目的——交流，在网络逐渐普及的信息时代，家用游戏的互动性已经远远低于网络所带来的便捷交流，如何在有限的条件中创造出更多的可能性，任天堂用实际的行动做到了。

美版Wii和PS3首发日期相差两天的事实让大家都闻到了浓浓的火药味，虽然现在大家最关心的只是在即将到来的次世代主机大战中的谁胜谁负，但创意才是任何一款游戏或主机所最需要具备的核心元素，用特色吸引消费者才能获得长久的发展，所有的谜底都将在下个月的此时揭晓……

火热秘技

“攻略透解”、“研究中心”、“火热秘技”欢迎来稿

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
Email：guide@ucg.com.cn

FINAL FANTASY III 日版

最终幻想III

快速打倒强敌

首先需要两人转职为可以使用带有徐徐石化效果的“ゴーレムのつえ”或“すべてのぼう”的职业，之后在战斗中让这两个人同时攻击同一个敌人；在只有一个能够使用“ゴーレムのつえ”或“すべてのぼう”的人时，需要让这个人对同一个敌人连续攻击两个回合。这样的话基本上除了一些对石化有抗性的敌人外，都可以迅速将其打倒。

《FFIII》已经卖出70来万，这么多年的隐忍不发果然换来了一鸣惊人。

ルーンファクトリー—新牧场物语 日版

新牧场物语 魔法工厂

投稿人：白云此之上

骑怪物穿墙法

首先在11点时主人公要在牧场里，而且牧场中要有正在工作的怪物。之后在任意小时的50分时进入怪兽小屋，睡一觉后第二天就能骑怪兽穿墙了。只要不关机、不让怪兽回小屋、不让怪兽被打死，可以一直保持此状态。因为是BUG，所以有失败的可能。

乱吃东西的下场

当主人公的RP不足时，如果吃下失败料理的话，RP就会变为负值。如果吃下去的东西还不至于让RP扣为负数，则不会发生这种情况。总之就是不要乱吃东西。

失败的婚姻

与メロディ结婚的话是不是可以免费泡澡呢？答案是NO！如果你勾搭上了如花似玉的温泉女老板，不但不能免费泡澡，就连花钱泡澡的权利也被剥夺了！因为游戏设计中有BUG，大家就认了吧！

出在NDS上的《牧场物语》几乎都有很多BUG，真是令人郁闷啊！

FINAL FANTASY V ADVANCE 日版

最终幻想V ADVANCE

投稿人：白云此之上

终盘职业速成法

本作和之前推出数个掌机版《FF》一样，那就是RESET游戏之后，遇敌顺序也会RESET，利用这一特性可以快速遇到你想打的敌人，这条秘技也就应运而生了。

在最后的无之世界有ABP高达199的ムーバー，但出现几率非常低。不过当玩家在无之世界最后的存档点处SAVE后RESET，在无之世界中遇到的第二场战斗必定是3只ムーバー！利用这一特点，我们完全只须按照“RESET→第一场战斗→第二场战斗→SAVE→RESET→第一场战斗→第二场战斗……”的顺序，多来上几个回合就可以拿到大量ABP了！而且ムーバー的钱也相当惊人，所以我们完全可以用ぜになげ狂砸钱。

反复RESET会不会损害机器呢？答案当然是肯定的。不过软复位同样有效！我们只须同时按下A+B+START+SELECT键即可，无须关机！当然ムーバー的能力不弱，如果砸钱搞不定的话，不如改为召唤巴哈姆特。

这次的《最终幻想V ADVANCE》也增加了一些新要素，不过还是希望能够像3代那样完全复刻。

CHAOS WAR 日版

混沌之战

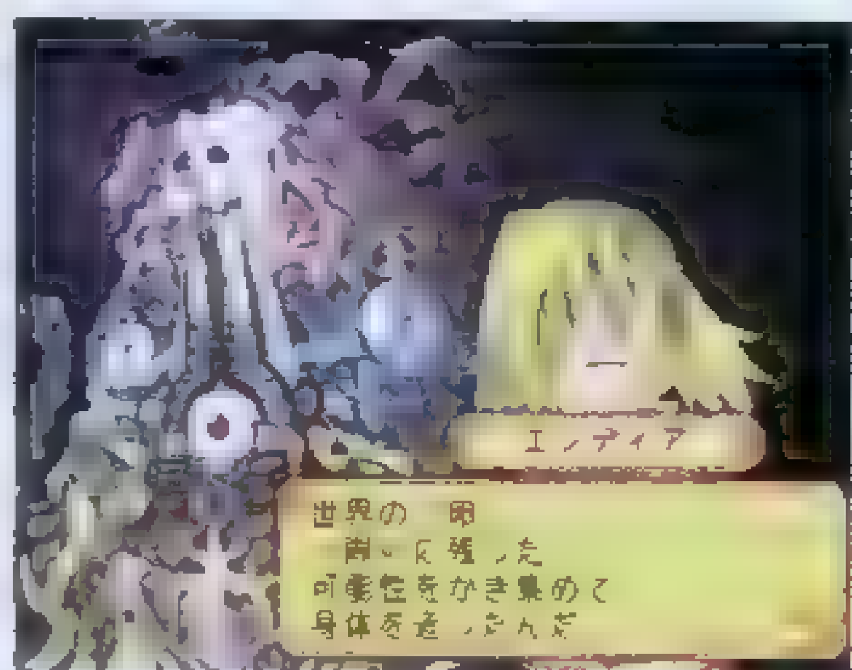
人物加入方法补完

人名	加入方法
ナガレ	第7章走分支B路线收得ラル，第9章让他在主力阵容里会追加“辉士团的逆袭”任务。尽量避免ナガレ受到伤害，过关后加入。
MAKO	第10章让《铳墓》与《新撰组群狼传》系列人物在主力阵容中时去トリルトラム岛完成探索任务。
エンディア	在太阳周期为0时打倒エンディア，过关后加入。

隐藏任务

第十章在全部“《影之心》系列”人物加入并完成“汉祭”的情况下，将这六人放在主力阵容去生命之塔探索会发生与咖喱男的单挑战（需六次）。完成后追加“その名は……”隐藏任务，完成任务后ヨアヒムRS特性变化。

本作的最大遗憾便在于，一次游戏中不能将所有同伴收集齐。



战国BASARA 2 日版

战国BASARA 2

最终研究大补完！

装备道具入手最终指南·其一

首先是能够在玉手箱和豪华玉手箱中取得的道具。这些道具按照一定几率出现在各种难度下的各种模式里。为方便叙述，我们采用如下标记：

普	ふつう难度	天	天下统一
难	难しい难度	○	获得几率高
究	究极难度	△	获得几率低
故	故事模式	×	不能获得
自	自由合战		

贵重度	普故	普自	普天	难故	难自	难天	究故	究自	究天
升级	○	○	○	△	△	△	△	△	△
1级	○	○	○	○	○	△	△	△	△
2级	○	○	○	○	○	○	○	○	△
3级	○	○	○	○	○	○	○	○	○
4级	△	△	△	○	○	○	○	○	○
5级	×	×	△	△	△	△	○	○	○
6级	×	×	×	×	×	△	○	○	○

这里所指的贵重度，我们可以在道具说明栏中查到。当然没入手的道具是看不到的，而且也有部分例外，故在此将各级贵重度对应的道具罗列如下：

升级	体力の宝珠、刚力の腕轮、守护の铠、おにぎりのお守り、德用ひょうたん
1级	盾坏しの笼手、疾风の鞍、必胜だるま、四番の棒、复仇の刃、又兵卫の军配、备えの神水、手练の准备、技の道标 前世、经验のかんざし、呼运のお守り 赤、一重のほうび 地、金满储金箱 青龙、战国武艺全集 壹の卷、跳ね返しの锷、暗君の阵幕
2级	炎のお守り、雷のお守り、冰のお守り、风のお守り、暗のお守り、光のお守り、忍者杀しの佩盾、武勋の誉れ、千手观音の祝福、追击の手纲、八连星の极意
3级	大男杀しの面、代偿の带纽、鬼火の蜡烛、愚か者の法、呼运のお守り 绿、一重のほうび 风、金满储金箱 玄武、战国武艺全集 四の卷、咒いの隐し剑、兼续の前立て
4级	禁忌のお守り、下克上の绘马、技の道标 来世、经验の栉、葛より小判、妖刀の鞘、时をかける鞭
5级	カラクリ坏しの胴、狂战士の帷子、恶臭香炉、常暗の眼镜、一八のおみくじ
6级	武者杀しの兜、猛将の怒り

装备道具入手最终指南·其二

接下来是限定于天下统一模式通关时才能获得的装备道具。注意这里所标明的贵重度只是方便讲述取的，实际游戏中并不是这样。当然我们也会附上每级贵重度对应的道具。

除了其一、其二为大家介绍的之外，还有一些道具是有固定取得方法的（如购买、用天下统一模式的称号点数换等等），在以前的攻略中就已经介绍过了，在这里就不浪费版面了。

贵重度	普天	难天	究天
7级	○	△	△
8级	×	○	△
9级	×	×	○

7级	一重のほうび 火、荣光の杯、鬼神の法具、金满储金箱 朱雀、呼运のお守り 黄、刹那の战具、悟りの连击、战国武艺全集 叁の卷、热唱こと、技の道标 现世
8级	一重のほうび 空、上杉の盐、黄金の招き猫、金满储金箱 狮子、呼运のお守り 紫、战国武艺全集 伍の卷
9级	血の绊、心の绊、咒灭の隐し剑

宝物升级

玉手箱和武具分为普通版和豪华版两种，一般而言豪华版的质量要比普通版好很多。游戏中有办法让你在一场战斗中获得的玉手箱和武具全部变为豪华版。第一种是完成千人斩，这样所有的玉手箱和武具都会变为豪华版。第二种方法是装备呼运のお守り系列道具。每装备一个，几率就会上升1/16。如果同时装备5个，则必定会变为豪华版。

很想知道Wii版的《战国BASARA》是什么样的。

Gundam Battle Royale

高达圣战	Bandai Namco Games	ACT
PSP	ガンダムバトルロワイヤル 2006年10月11日	日版
	[illegible] 864K	[illegible]日元
	无对应周边	推荐玩家年龄 全年龄

相信各位高达FANS都还记得2005年9月发售的PSP动作游戏《机动战士高达 战术对决》，虽然存在着拖慢、操作僵硬以及任务形式单一等诸多不足，但它的出现让我们看到了希望。时隔一年，充满自信的厂商为大家带来了这款完全进化了的作品。本作不仅改进了前作的问题，而且收录了大量经典机体，使登场总机体数达到70台以上。另外，游戏更强调"成长"，无论机体还是驾驶员，都能够通战斗提升能力。不仅如此，战斗系统也有了显著的改变，尤其是SP槽的使用变得更加多样化。本次，十六夜将为大家介绍本作的系统，而各种隐藏要素自然放在最后。

文 十六夜　美编 anubis

基本操作

[illegible]

连邦与奥古机体通用	完成连邦～奥古路线
连邦与泰坦斯机体通用	完成连邦～泰坦斯路线
吉翁与奥古机体通用	完成吉翁～奥古路线
吉翁与泰坦斯机体通用	完成吉翁～泰坦斯路线
能够培养连邦驾驶员	完成连邦路线
能够培养吉翁驾驶员	完成吉翁路线
能够培养奥古驾驶员	完成奥古路线
能够培养泰坦斯驾驶员	完成泰坦斯路线
战斗中可捕获敌机	完成所有全势力
机体成长无限制	包括隐藏关卡在内的所有关卡全S达成



战斗画面介绍



1 HP・耐久值

游戏中玩家的机体受到攻击时HP值就会相应减少，当数值为0时便会GAME OVER。在某些关卡中，玩家需要保护友军目标或是摧毁敌方主要目标，而它们的耐久值将显示在屏幕的左上方，绿色耐久槽为友军，红色耐久槽为敌军。

2 准星

在非锁定状态下，当敌人进入玩家机体雷达锁定范围后，就会在身上显现一个白色的锁定方框，这时只要按R键就能够将准星套在目标身上（也就是进入锁定状态）。锁定后，除了显示目标的名称外，还能够看到其当前的HP。

3 残弹数

游戏中武器的种类大致可以分为实弹系与光线系两种，但与同类游戏不同，本作中都是以数字的形式表示剩余弹药量，且都需要在残弹数为0后开始再装填。

4 限制时间

用于显示战斗结束的时间。在游戏中，大部分任务都需要在限制时间内完成（否则便会GAME OVER），但有些任务则需要玩家在时间结束前生存下来或是确保友军的存活。

5 喷射槽

在战斗中玩家控制机体做出跳跃、闪避等动作时都要消耗喷射值，喷射值到达MAX状态时这些动作就会被终止，而喷射值会随着时间的经过自动恢复。

6 雷达

以自机为圆心，显示一定范围内的各种目标，其中蓝色点表示己方单位，红色点表示敌方单位，黄色箭头表示目的地。

脱离范围

某些任务需要玩家驾驶机体到达指定位置，而这一位置在地图上用条状黄线表示。

搬运范围

某些任务玩家需要驾驶机体将散落在地图上的物资等集中到指定范围，这一范围在地图上显示为[illegible]色区域。

7 SP槽

用于表示当前玩家机体的SP值，在战斗中随着时间的经过或是击毁敌机，玩家的SP值都会增加，而当SP值储满后就能够发动强力的SP攻击（○+△）。与前作不同，除此之外玩家还能够通过消耗1格SP值发动charge射击、charge格斗以及charge突进。

关于机体防御



装备有盾的MS可以按L键防御来自正面的攻击，这时机体HP并不会减少，但在经受一定程度的攻击后盾会被破坏（游戏中并不会直接显示盾的耐久值，且盾的耐久值会根据机体的不同而存在差异）。另外，在非防御状态下，来自左侧的攻击同样能够被盾防御（也就是说盾自身一直都存在判定），因此在利用闪避（十字键相同方向连点两次）回避攻击或与目标周旋的时候，建议让机体保持向右的运动趋势，或是以向2点／8点方位为主要闪避方向。

关于喷射器



▲跳跃是游戏中重要的移动技巧

游戏中玩家驾驶的机体虽然可以向各个方向进行跳跃，但经常会遇到被高台或石块卡住无法继续升空的情况——尤其是站在障碍物正下方的时候垂直跳跃，只要在升空的同时按方向，很高几率会被卡住，这种情况如果是发生在战斗中，将对玩家非常不利，因此一定要在机体到达一定高度后再开始向各方向移动。除此之外，游戏中喷射器还有一个特性就是即使喷射值恢复为0也只有在地面时才能跳跃，而不像同类游戏那样可以实现空中跳跃，因此只能靠水平方向的闪避、移动进行缠斗。喷射器另一个特性就是没有"过热"这一设定，因此玩家不用担心强制冷却时间，再加上闪避动作虽然会消耗喷射值，但没有最小限制（也就是说虽然会固定消耗喷射值，但只要残存有一点喷射值都能够发动），利用这一点我们就能够驾驶初级机体实现长时间高速战斗，不过如何选择闪避时机以及方向就需要大家自己去实践了。

关于武器

由于本作没有水中战，因此基本上不用太在意实弹系或光线系武器的选择，需要注意的是，与以往同类型游戏不同，本作除了炮击系武器存在暴风外，其余实弹武器都只能靠直接命中目标才能产生伤害，而光线武器只有光束最前端存在判定，其余的部份都是"装饰品"。

游戏中任何武器都需要将弹药打完才能开始再装填，因此经常会"弹切"（尤其是习惯使用光线武器的玩家，因为以往同类型游戏中光线武器的残弹数是根据时间自动恢复），好在玩家在切换主武器的时候，被换掉武器的装弹时间依然存在，利用这一点适时切换武器，就能某种程度上无视上弹时间。

驾驶员与机体能力

MS VIEWER

MOBILE SUIT TUNE

◀来自同人的经典机体夏亚专用サク，红色、带角、3倍速[illegible]机

玩家在游戏初始时可以从四名角色中选择一名作为主角，驾驶员种类分为NT和普通人，虽然初始能力低，不过完成每场战斗都会根据表现给予经验值，当经验值到达一定程度后射击、格斗、防御、感知、SP这5种中能力就会上升。

机体的能力同样可以提升，需要先赢得战斗获得机体点数，之后就能够通过消费点数强化机体各项能力。游戏中强化的能力可以退掉，而且所花费的点数也将100%退给玩家，因此可以针对不同的任务选择所要强化的机体能力。

隐藏要素

本作的隐藏要素非常丰富，很多机体和驾驶员都需要完成特定条件才能够获得，本次由于时间的原因无法将全部机体以及驾驶员的出现方法介绍给大家，希望能够谅解。

连邦

驾驶员	出现方法
アムロ・レイ	A评价以上完成《战いは宇宙へ》
カイ・シデン	完成《南极条约违反》
ハヤト・コバヤシ	A以上评价完成《ランバ・ラル特攻》
シロー・アマダ	A评价以上完成《震える战场》
クリスチーナ	A评价以上完成《雾が晴れたら》
マット・ヒーリィ	A以上评价完成《空の狙击手》
エイガー	S评价完成《ジャブロー降下阻止》
ユウ・カジマ	A评价以上完成《追迹の果て》
ルース・カッセル	S评价完成《ジャブローに散る！》
フォルド・ロムフェロー	A评价以上完成《恐怖！起动ビグ・ザム》

吉翁

驾驶员	出现方法
シャア・アズナブル	A评价以上完成《恶魔が潜む场所で》
ランバ・ラル	A评价以上完成《ランバ・ラル特攻！》
ガイア	A评价以上完成《无人の都市》
アイナ・サハリン	A评价以上完成《震える战场》
バーナード・ワイズマン	S评价完成《クリスマス作战》
ノリス・パッカード	A评价以上完成《武人の理想》
ケン・ビーダーシュタット	A评价以上完成《オデッサ最前线》
ニムバス・シュターゼン	A评价以上完成《强夺の果て》
シン・マツナガ	S评价完成《ソロモン撤退》
ジョニー・ライデン	A评价以上完成《ジャブローに散る！》
ララァ・スン	S评价完成《决战》
ドズル・ザビ	S评价完成《ソロモン撤退》

奥古

驾驶员	出现方法
カミーユ・ビダン	S评价完成《黑いガンダム》

泰坦斯

驾驶员	出现方法
フォウ・ムラサメ	S评价完成《キリマンジャロの岚》
パプテマス・シロッコ	A评价以上完成《星海突破线》

连邦MS

机体名称	SP类型	取得条件
ガンダム	格斗	完成《战いは宇宙へ》
プロトタイプガンダム	格斗	A以上评价完成《テキサスの攻防》
ガンダム(MC)	射击	以A以上评价完成《决战》
G－3ガンダム	格斗	1年战争篇全S
ガンキャノン	射击	完成《南极条约违反》
ガンタンク	射击	完成《ランバ・ラル特攻》
ジム(WD)	射击	完成《抵抗势力包围网》
陆战型ガンダム(GH)	射击	拥有《机动战士高达：战术对决》的记录
Ez－8	射击	A以上评价完成《武人の理想》
ジムスナイパーII	射击	完成《上陆阻止作战》
ジムスナイパーII(WD)	射击	完成《恶魔の棺》
アレックス	射击	B评价以上完成《雾が晴れたら》
ブルーディスティニー1号机	特殊	完成《黑い3连星》
ブルーディスティニー3号机	特殊	完成《追忆の果て》且B评以上完成《星は瞬く》
マドロック	射击	S评价完成《ジャブロー降下阻止》
フルアーマーガンダム	射击	B评价以上完成《宇宙要塞ア・バオア・クー》
ジムコマンド	射击	完成《大河に隐れて》
ジムコマンド(S)	射击	完成《白き狼》
ガンダム4号机	射击	S评价完成《ジャブローに散る！》
ガンダム5号机	射击	A评价以上完成《恐怖！起动ビグ・ザム》
サム	格斗	完成《ジャブローに散撒く！》

吉翁MS

机体名称	SP类型	取得条件
ザクII(S)	格斗	完成《大河に隐れて》
ザクII(S)CA	格斗	完成《恶魔が潜む场所で》
ザクII FZ	格斗	C评价以上完成《ソロモン防卫战》
ザクI(RR)	格斗	A评价以上完成《ランバ・ラル特攻！》
ザクI(3S)	格斗	完成《无人の都市》
グフ	格斗	B评价以上完成《ランバ・ラル特攻！》
グフカスタム	格斗	完成《オデッサの激战》
ドム	特殊	完成《オデッサ最前线》
ズゴック	射击	C评价以上完成《战いは宇宙へ》
ズゴック(CA)	格斗	完成《开かれる扉》
アッガイ	射击	完成《宇宙に望み托して》
ハイゴッグ	射击	完成《ジャブロー降下作战》
ゲルググ	格斗	C评价以上完成《ソロモン防卫战》
ゲルググ(S)	射击	S评价完成《ソロモン撤退》
ケンプファー	射击	A评价以上完成《クリスマス作战》
ブルーディスティニー2号机	特殊	A评价以上完成《火を喷く宇宙》
イフリート改	特殊	完成《オデッサ最前线》
リック・ドム	特殊	C评价以上完成《战いは宇宙へ》
リック・ドム(CA)	射击	1年战争篇全S
ギャン	格斗	B评价以上完成《コンスコン强袭》
ザクII R1(SM)	射击	S评价完成《ソロモン撤退》
ザクII R1－A	射击	C评价以上完成《绝对阻止领域》
ザクII R2(JR)	格斗	A评价以上完成《ジャブローに散る！》
ジオング	射击	S评价完成《决战》
ガンダム(CA)	格斗	全关卡S评价
アッグ	格斗	S评价完成《中米补给战线》且拥有《机动战士高达：战术对决》的记录
ゾゴック	射击	S评价完成《忍び寄る足音》
ゲルググキャノン	射击	C评价以上完成《宇宙要塞ア・バオア・クー》
アプサラスII	射击	A评价以上完成《震える战场》
エルメス	射击	S评价完成《决战》
ビグザム	射击	S评价完成《ソロモン撤退》
サク	格斗	完成《すごいぞ、ウッディ君！》
サク(CA)	格斗	S评价完成《すごいぞ、ウッディ君！》

奥古MS

机体名称	SP类型	取得条件
Zガンダム	格斗	A评价以上完成《ホンコンシティ》
ゼータプラス(A)	射击	A以上评价完成《キリマンジャロ》
ゼータプラス(C1)	射击	完成《重力からの开放》

泰坦斯MS

机体名称	SP类型	取得条件
ハイザック(EFF)	射击	S评价完成《ジャブローの岚》
マラサイ	格斗	B评价以上完成《月の里侧》
マッシマ	格斗	C评价以上完成《[illegible]阻[illegible]作战》
ガンダムMk－II(TITANS)	射击	B评价以上完成《[illegible]》
メッサーラ	射击	A评价以上完成《星海突破线》
サイコガンダム	射击	A评价以上完成《キリマンジャロの岚》

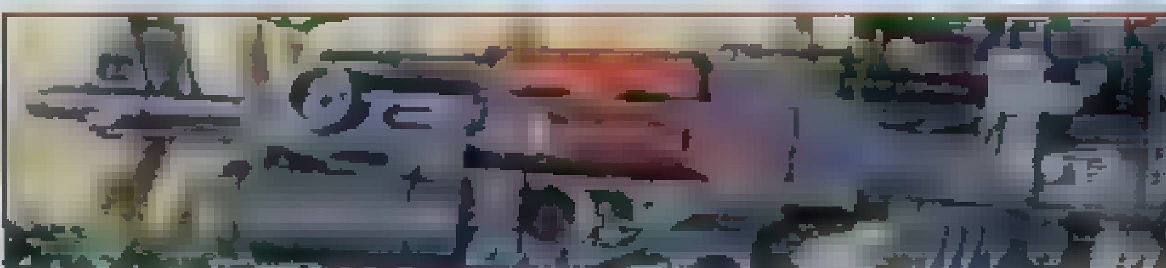
冷战时代的火焰魔神

文 Fw-190D 编 D·S 美编 一力

游戏界军械巡礼之冲锋枪&步枪后篇

第二次世界大战结束了，但这个世界仍旧处于对抗之中。包括热核兵器在内的军备竞赛虽然维持着两大阵营间微妙的平衡，但名曰“冷战”的对抗仍旧在世界各地催生着一连串的局部战争和冲突，民族主义的觉醒和国家独立的诉求也往往要以武装斗争的方式来给出一个答案。为了镇压那些日益猖獗的犯罪者和恐怖分子，执法者也不断在升级着自己的武器。因此，大战的结束并没有使步枪和冲锋枪的设计工作停滞，而是进入了一个飞速发展的新时代。

伴随着新式自动武器的出现，游戏世界内的战斗也一天天火热起来。全世界各地的“战斗者”在自己的电视机屏幕前也得到了越来越多、越来越先进的装备，去完成从罪犯、狂人、僵尸、怪兽手中夺回世界和平、拯救全人类的重任。而阻碍各位英雄完成壮举的恶人也毫不犹豫地操起手中枪，誓死保卫他们的世界不被无法无天的英雄们所摧毁。



AK47突击步枪

——二十世纪的世界步枪



德国人研制的STG44突击步枪虽然取得了革命性的进步，但随着纳粹德国的灭亡，它很快就退出了历史舞台。不过，让自动步枪使用中间型步枪弹的这种想法，也在另一个年轻人的心中产生了。米哈伊尔·卡拉什尼科夫是一个出生在阿拉木图(现塔吉克斯坦首都)的普通青年人。在他22岁那年，德国人入侵了苏联。本来是一个战车学校技工的他重新回到了前线部队并且受了伤，在后方医院休养的时候，他听说前线迫切需要大量自动武器，于是对枪械设计很有兴趣的卡拉什尼科夫开始了自动武器的研究。

卡拉什尼科夫仅仅是一个拥有中专学历的[illegible]，但他对枪械设计的热爱和近乎

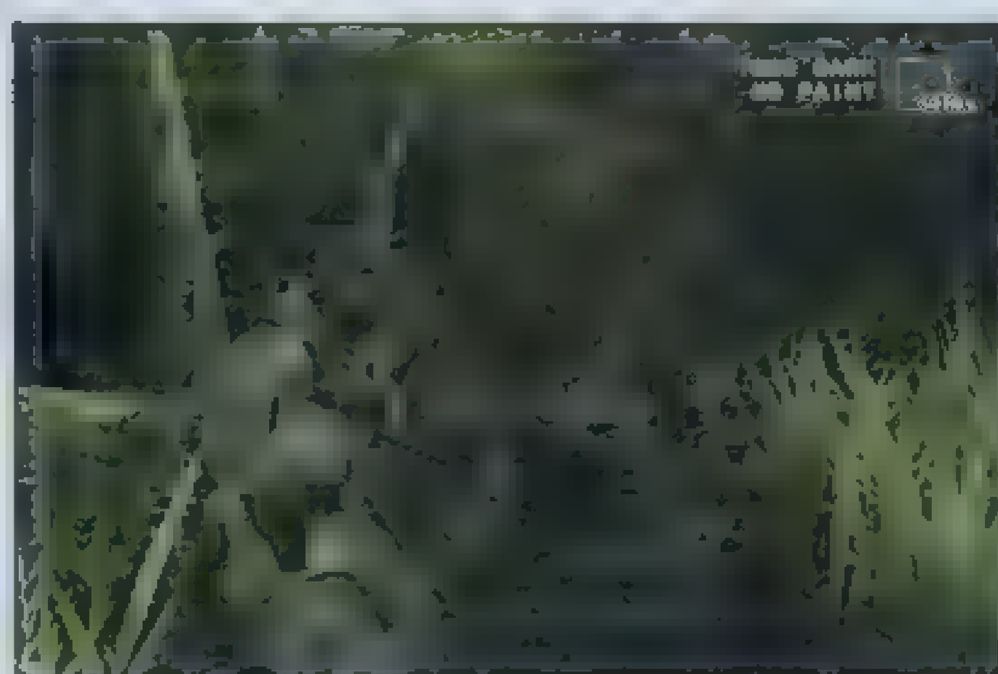
疯狂的工作精神让他得到了比其他人更多的成就，虽然他送交给苏联红军的冲锋枪设计方案没有得到采用，但这个年轻人的才能却得到了上级的重视并因此获得了支持。在以后的几年中，设计一种使用7.62mm中间威力步枪弹的突击步枪成为了卡拉什尼科夫最主要的工作。凭借着过人的才华，这支步枪终于在1945年开始成型，但它还是没有赶上在二战中登场，经过几次改进，这支步枪最终在1947年2月被苏联军方选定为今后的制式步枪，并称其为AK47突击步枪，虽然后来很多人认为卡拉什尼科夫抄袭了STG44的创意，不过AK47却是一个真正“干净”的设计，是设计师本人的智慧结晶。

和大多数自动步枪一样，AK47使用导气式制动，但结构却更加简练，大部分部件采用冲压工艺，便于加工。它所使用的M43式7.62mm中间威力步枪弹随着AK的普及成为了世界上使用最广的弹药之一。每分钟600发的射速和30发香蕉型弹夹使AK47的火力在当时的步枪中只有STG44可以比肩。不过AK47最大的优点是可靠(这也成为了后来AK家族共通的优点)，不管这玩意儿是进了水还是灌满了泥，随你怎么折腾，只要经过简单处理后你就可以继续用它朝着敌人射击而不用担心乱七八糟的故障。不过AK47也并非完美无缺，譬如它的准确性就很值得怀疑，虽然苏联官方声称有效射击距离超过400米，但很多使用者都认为这东西在300米的距离外就已经没什么击中目标的希望了(和某些地方声称AK头三发奇准无比相反，AK47本身的精确度无论何时都算不上可靠，这是由于M43步枪弹本身的缺陷和AK步枪自己的问题所致)。而且限于时代，AK47还是以钢和木头为主要制造材料，重量上仍旧很可观，这让体力不济的射手们苦不堪言。而且M43弹的威力在现代已经落后，使用普通弹头经常无法击穿装有陶瓷强化板的防弹衣，这一点如果您接触过PS2的FPS大作《Black》就会有些感触，用AK一个弹夹还干不掉两个敌人的感觉真是郁闷……


■“武装到牙齿”的AKM。

根据“世界杂兵福利和社会保障联合会”调查显示，世界各地的龙套杂兵们对AK47明显青睐有加，他们认为AK47“便宜量又足，比女朋友好伺候”，所以最为适合地位不高，钞票很少的杂兵群体使用，比如曾经在沃尔金上校麾下服务的乔尼先生就认为在他不断地进出洗手间的过程中，AK步枪经常粘上水但却“从来没有发生过任何故障”，所以对其推崇备至，曾和乔尼先生有一面之交的斯内克老兄也经常背着AK47水里来泥里去，想必对这种看法亦不会有什么意见。


■《虹吸战士》截图之——AK在手，弹药无忧。


▲手持AK47的GRU士兵是训练有素的对手，他们会给斯内克带来不少致命的麻烦。



■在包括《GTA圣安德里斯》在内的许多写实游戏作品中，AK都算一[illegible]。

而对于我方的英雄们而言，学会使用AK47也是一项必修科目。当他们打光了手中那些新玩意儿的子弹，也就只能老老实实地去拿起那些恐怖分子或者罪犯手中的AK继续完成任务，毕竟AK47和AKM(AK47的改进型)的产量高达九千万，超过九十个国家在使用它，你在战场上很难找到比它更常见的武器。虽然斯内克依靠刀子和双手就可以继续战斗，但其他特工——比如来自《虹吸战士》的加伯可不容易靠电击枪撑到最后，虽然身上带的玩意儿不少，但随时能得到补给的AK步枪仍旧是他最常使用的武器，放弃无聊的矜持拿起敌人的武器才是特工的生存法则。而那位绰号“单翼的妖精”，贝尔肯战争中曾经大显身手的王牌飞行员，在接受电视采访时都不忘记一直抱着自己的AKM。当然，也不是每个人都对AK47表示满意，在怪物堆里死里逃生过数次的克莱尔·莱德菲尔德就对AK牢骚满腹，抱怨威力还不如手枪，但这种负面影响是由被称作“Capcom第四开发部”的秘密团体故意所为，就怪不到卡拉什尼科夫大叔本人了。


■这支M16A2使用了三十发弹夹(专供军警用)，比起早期使用二十发弹夹的M16(右)火力持续性明显提高。

M16

M16自动步枪

——丛林中的黑寡妇

斯内克深深吸了一口气，混合着丛林中腐败气味的潮湿空气还不算坏，如果没有那些杀气就完美了，他可以听到那些逼近自己藏身处的家伙们拉开AK47枪机的声音，可以听到他们的脚步声，甚至可以感觉到他们做出战术手势时划过空气的波动，这种程度的遭遇战对于斯内克来说不过小菜一碟，他只需要确保手里的M16A1不会在关键时刻丢工就行……


■M16步枪导气管狭窄，容易被水堵塞，所以丛林作战中要注意防水，不过在《海豹突击队》这种游戏当中我们大可不必理会。

从时间上看，斯内克也算是M16自动步枪最早的使用者之一。1958年，尤金·斯通纳按照美军的要求设计了AR15步枪(AR15可以看作是整个系列的名称，M16是其中一员)，这种步枪使用的5.56mm的小口径步枪弹具有比中间威力步枪弹更高的侵透力和射程，也成为了几十年来步枪弹的新标准。但柯尔特公司生产的前期小批量生产型XM16E1在1963年才供应给部队，虽然XM16E1在使用中表现出了过人的性能，但以它替换M14自动步枪(此步枪是大而无用的典型)的进程却并不快，直到越南战场上AK47步枪把使用M14的美国大兵打得抬不起头之后才让美国人加快了这种新自动步枪的装备速度。1967年，美国军方把XM16E1正式更名为M16A1并定为制式步枪，这才开始了AR15枪族统治美国军用步枪世界的历史。

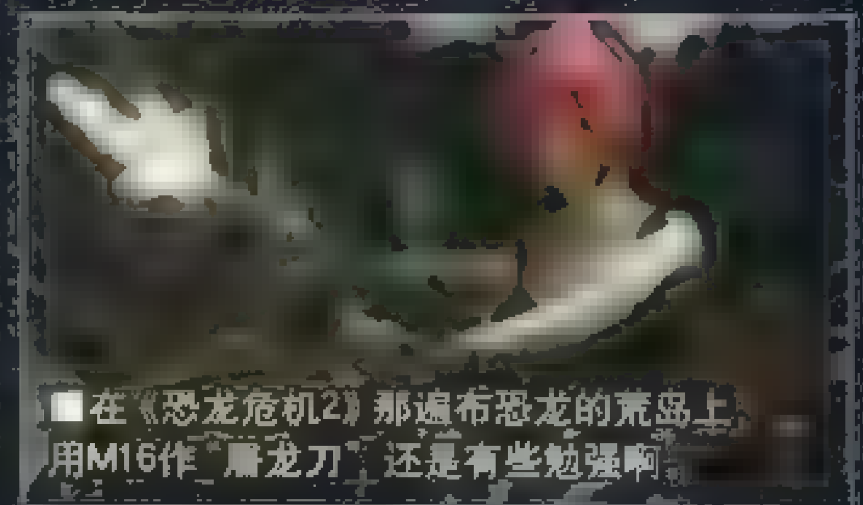
和主要对手AK47相比，M16的优点和缺点同样明显。每分钟接近800发的射速高于AK47，但这在射击中并不能带来什么优势，5.56mm口径的新弹药则在杀伤力和有效射程上全面优于AK47使用的M43弹，同时配合M16本身的设计，使它比AK47拥有更小的后坐力和更高的精度。大量使用塑料制造的M16虽然看上去很长，但整体重量却并不高。在刚刚投入使用时，M16本身可靠性非常不佳，由于子弹使用的火药型号不合适，步枪的导气管经常被燃烧的残留物堵塞而发生故障，另外初期一些设计上的问题[illegible]度。不过在M16A1投入使用后不久，这些问题就得到了解决，虽然它还是不能像AK47一样从烂泥里捞出来清理干净



■丛林，XM16E1，绑着头带的壮男——如果再加上史泰龙那有棱有角的面孔的话，我们的斯内克简直就可以Cosplay《第一滴血》了

就能射击，但可靠性已经完全符合军队的标准。也正因为M16在热带丛林中的出色表现，才使得北约组织将新的5.56mm小口径步枪弹作为成员国的标准步枪弹药。在随后的几年中，M16一直在进行着改进，经过改良的M16步枪在1982年以M16A2的编号投入装备至今。

作为一把可与AK47齐名的步枪，M16在荧幕中也是大受欢迎。除了作为越战题材作品的标志外，在很多早期的动作游戏中也能见到它的身影，比如Capcom公司的《名将》和《恐龙与凯迪拉克》。不过M16步枪的威力对于皮糙肉厚的侏罗纪巨兽们明显威力不足，尚不及拳脚功夫有用……说起恐龙，在同样是C社出品的《恐龙危机》系列中，女主角蕾杰娜手中的M16A2可就没那么好惹了，以她杀死敌人的效率来看，说不定当年恐龙的突然灭绝是她回到远古用M16搞出来的也说不定。也许是美国军队准备用M4替换M16的缘故吧，最近除了如《三角洲特种部队 黑鹰降落》这样军事题材的作品外，M16出镜率越来越少，偶尔出现一次也往往会被人忽视，比如在《皇牌空战5 未颂的战争》中，玩家可以记得所有战斗机的型号，但却不一定记得游戏过场CG中基地卫兵们使用的就是M16A2。而在《黑客帝国》里那些被尼奥揍得满地找牙的士兵，也不可能给M16增加什么光彩。只有《潜龙谍影3 食蛇者》中斯内克手持M16A1在丛林中的战斗，才对得起M16在热带雨林中获得的绰号——丛林中的黑寡妇。



■在《恐龙危机2》那遍布恐龙的荒岛上用M16作"屠龙刀"还是有些勉强啊

MP5

MP5冲锋枪

——恐怖分子头顶的惊雷

二战过后，自动步枪的普及很快就使冲锋枪在各国军队中的地位急速下跌。本来曾作为标准装备的冲锋枪成为了只有装甲兵和一些后方勤务部队使用的自卫武器(就算是这个地位也往往会被短突击步枪替代)。不过在打击罪犯和恐怖行动时，冲锋枪有着比步枪更大的灵活度，在执法单位中仍旧是战斗主力。

而作为战后最著名的冲锋枪，MP5的历史开始于1954年。当时的联邦德国国防军为了重整军备，准备选用一种新的冲锋枪作为单兵自卫兵器，于是德国的H&K公司就在G3自动步枪(H&K公司为德军设计的制式步枪)的基础上，设计了一种使用9mmPB弹的冲锋枪HK54。不过因为冲锋枪处于次要的地位，所以直到1964年才开始少量制造HK54并供应给联邦德国国境警备队使用，警备队在使用时给了这把枪一个编号——MP5，后来该枪成为标准装备的时候也沿用了这个称呼。

MP5每分钟射速800发，三十发弹夹供弹，主要使用9mmPB手枪弹，但也有使用点40S&W手枪弹和10mmAuto手枪弹的型号。由于使用了半自由式枪机，MP5相对于同时代其他冲锋枪具有非常高的射击精度。但也正因为如此，MP5的造价高于那些使用自由后坐式枪机的冲锋枪，于是生产初期只有部分德国边防部门和警察部队使用。但随着1972年慕尼黑奥运会上人质劫持惨案的发生，传统的冲锋枪由于无法在行动中精确射击恐怖分子，成为了人质营救失败的一个关键因素。五年后，德国GSG9(第九边防大队，特种单位)在摩加迪加机场漂亮地解决了劫持客机的犯罪分子，使MP5的声望大为提高。于是德国国内的警察和边防部门都用MP5替换了其他型号的冲锋枪，而其他国家也纷纷购入MP5装备警察和特种单位。在1980年英国SAS(皇家特种空勤队，特种单位)解救伊朗大使馆人质时，MP5再次大显身手，更奠定了它"世界反恐第一枪"的地位，以至现在提到特种部队或者SWAT(警察中的特殊武器与战术小组)时人们的第一反应就是手持MP5的蒙面人……H&K公司给MP5设计的广告词"当生命受到威胁时，你别无选择"确实很好地概括了MP5的职责——制裁犯罪者的正义铁锤。

MP5常用的9mm子弹在现代防弹衣面前显得有些弱小，于是游戏的制作公司往往都把MP5设计为准确而无力的武器。玩家经常需要打光半个弹夹才能干掉一个敌人——而，这个敌人还必须是人类……否则，遇到了如《生化危机2》中安布雷拉特别行动小队那样的倒霉鬼，则往往会遇到用MP5恶战病毒突变体这样





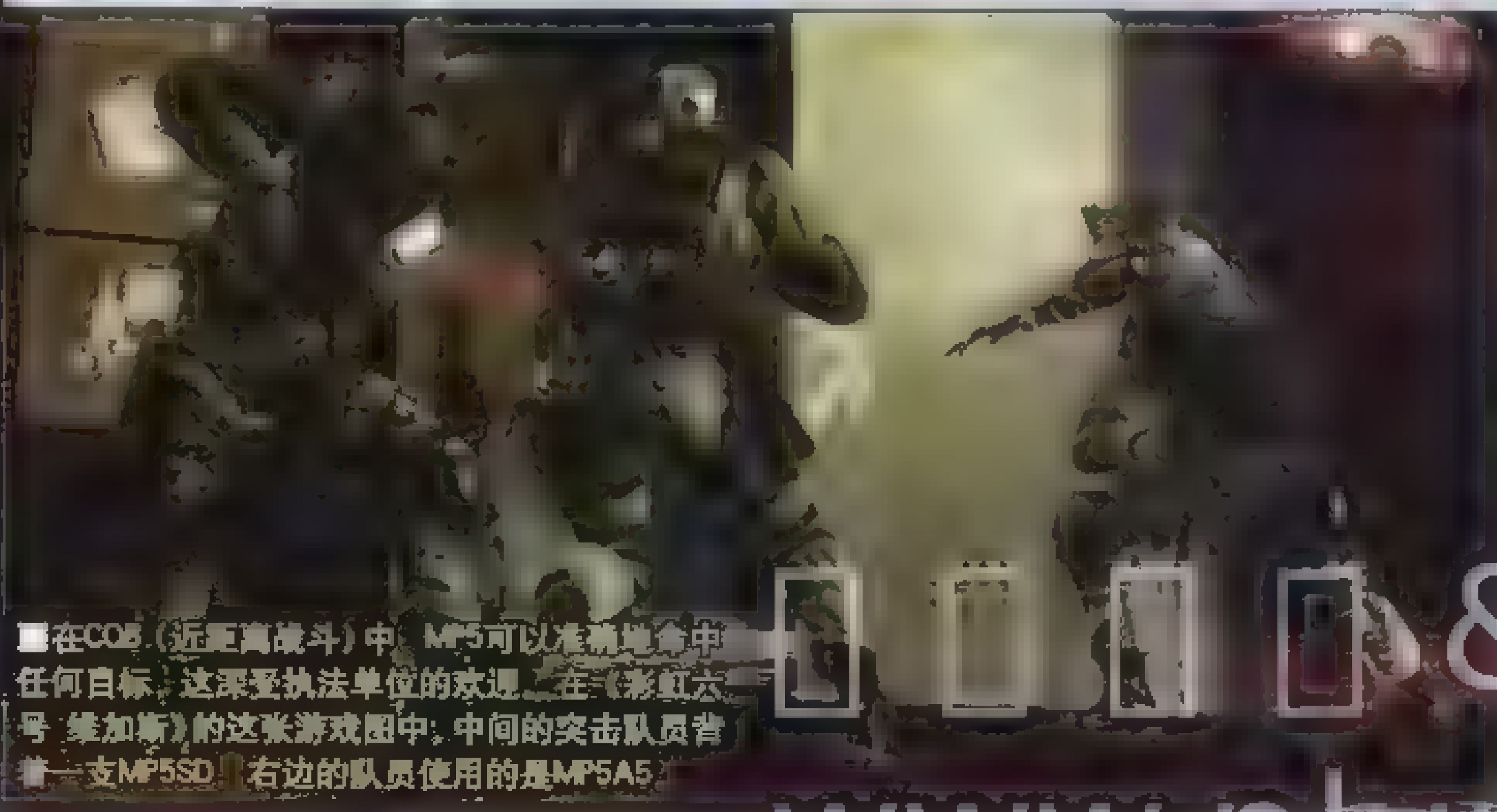
■拥有三点射模式是MP5A5区别于其他型号的特征之一。



■MP5KA4使用二十发弹夹是为了进一步缩小尺寸。



■墨菲斯（《黑客帝国》）：我也是MP5酷哥！

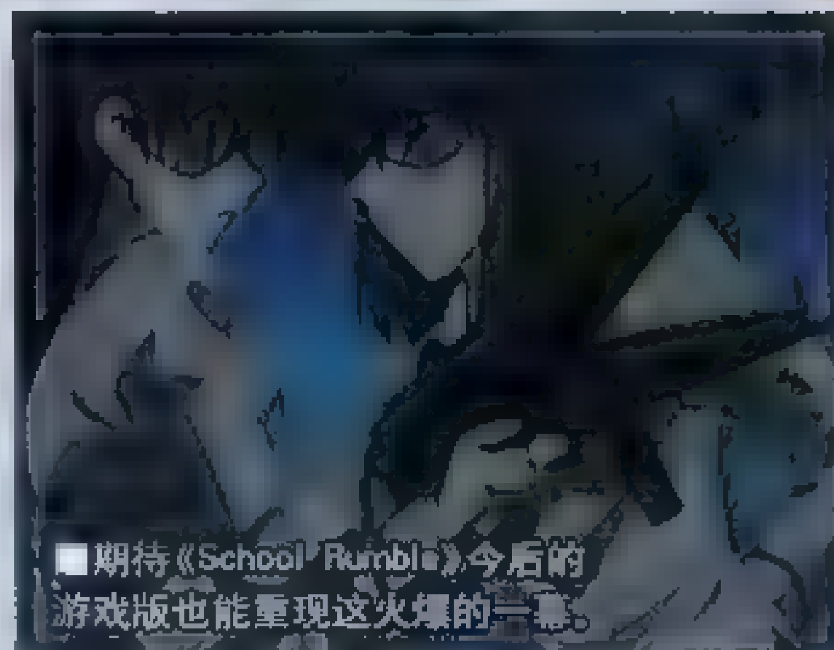


■在CQB（近距离战斗）中，MP5可以准确地命中任何目标，这深受执法单位的欢迎。在《彩虹六号 维加斯》的这张游戏图中，中间的突击队员背着一支MP5SD，右边的队员使用的是MP5A5


■同样是《彩虹六号维加斯》中警员的英姿——MP5是悬旋在犯罪分子头上的神箭，随时准备把它们打落地狱。

的突发事件，对于这种敌人，9mm子弹估计只能做到给它挠痒痒的程度。当然，在以真实为卖点的游戏中，MP5就得到了很多表现自己的机会。“《彩虹六号》系列”中MP5就一直是对付敌人的最佳武器，在将要在次世代主机上推出的《彩虹六号　维加斯》公布的画面中，MP5仍旧唱着主角，适合安装各种新型配件的它在游戏中被激光瞄准系统、战术手电和反射式瞄准具打扮得犹如一株圣诞树。

H&K公司在对MP5进行了全面小型化后，设计出了微型冲锋枪MP5K，这种作为小型自卫兵器的冲锋枪很快成为了各方主角们耍帅的最佳道具，一时间手持MP5K成了帅哥美女们向往的形象。在《黑客帝国》的相关作品中，尼奥和莫菲斯轮流以双枪形象出现，几乎让人忘记MP5K还有个专门设计的握柄供人双手握持射击。不过这种紧凑设计的武器，还是更适合女性使用，所以在《School Rumble》第二季的校园枪战里，很多女“战士”都选择MP5K作为武器，当然，如周防美琴这样的“女武神”还是直接用MP5标准型比较合适……

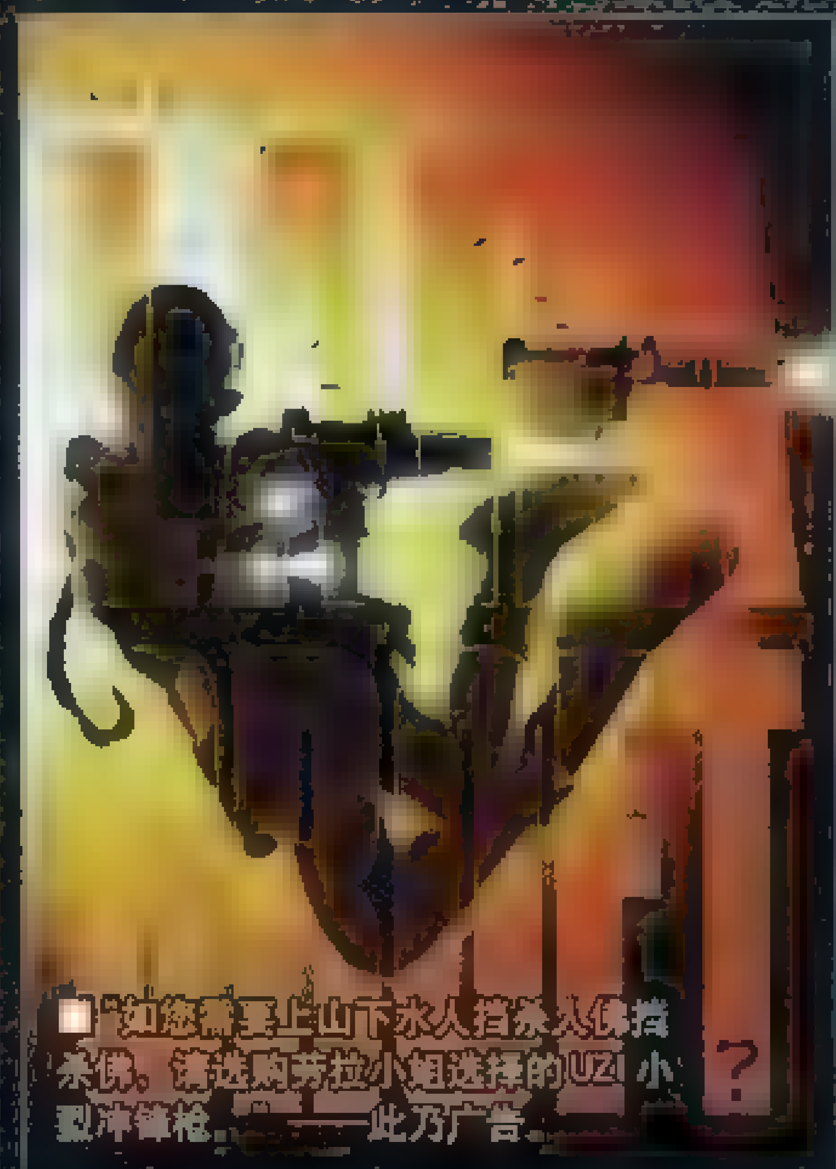

■期待《School Rumble》今后的游戏版也能重现这火爆的一幕。

UZI

UZI冲锋枪

——盗墓者的护身符

探查世界上最不寻常、最隐秘的古迹，就要冒着随时与狂暴的野兽、充满神秘力量的守卫，甚至是某种神明战斗的风险。小琼斯教授也许认为鞭子和转轮手枪就能解决这其中的大部分难题，但我们的女英雄劳拉·克劳馥显然觉得携带更多的装备就能避免更多的麻烦。


■“如您需要上山下水人挡杀人佛挡杀佛，请选购劳拉小姐选择的UZI小型冲锋枪。”——此乃广告。

小到大口径手枪，大到M16自动步枪，劳拉小姐的随身军火库中可谓应有尽有，不过面对大部分敌人时往往还是UZI冲锋枪能够帮劳拉摆脱这些讨厌的麻烦。

UZI冲锋枪是诞生在危难之时的武器。1948年，刚刚组建的以色列军队使用着来自各个国家的武器，冲锋枪中甚至还有德制的MP40，这给后勤保障带来了不小的麻烦。在这种情况下，以色列军人乌兹·盖尔(Usiel Gal)开始着手设计一种冲锋枪，在吸收了很多种自动武器，尤其是捷克的M23和M25冲锋枪的特点后，UZI(取自设计者的名字，在希伯莱语中意为“上帝即我的力量”)冲锋枪在1950年代初研制成功。这种使用自由枪机的冲锋枪结构简单，故障率低，使用最常见的9mmPB子弹，虽然准确性上无法和MP5相比，但凭借着低廉的造价依旧行销全球，为以色列军事工业公司创造了大笔利润。在标准型UZI基础上开发的小型(Mini)UZI和微型(Micro)UZI因为在体积上的优势，在很多国家的安全部门受到广泛欢迎，而我们的劳拉小姐使用的就是两把小型UZI。不过随着体积的减小，UZI的射速也会变快很多，标准型、小型和微型的射速分别是每分钟600、900和1250发，虽然这对使用微型UZI的人来说可以提供一个短暂的火力优势，但准确性就不能完全保证了，而且20发弹夹在一瞬间就会被打空……

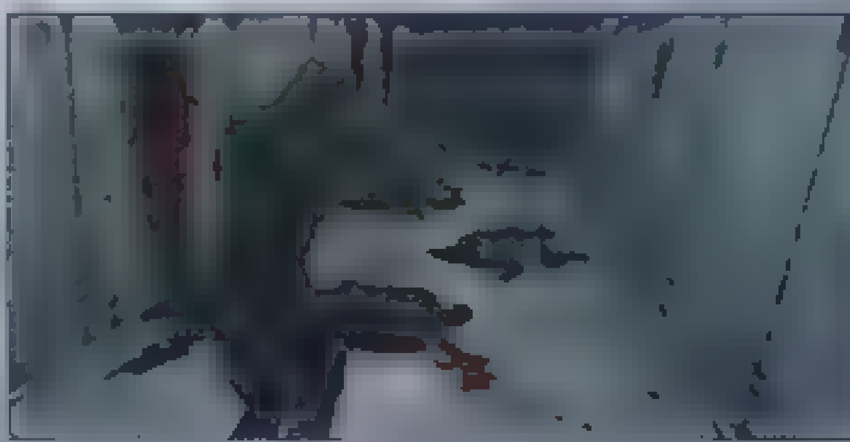

■微型UZI。

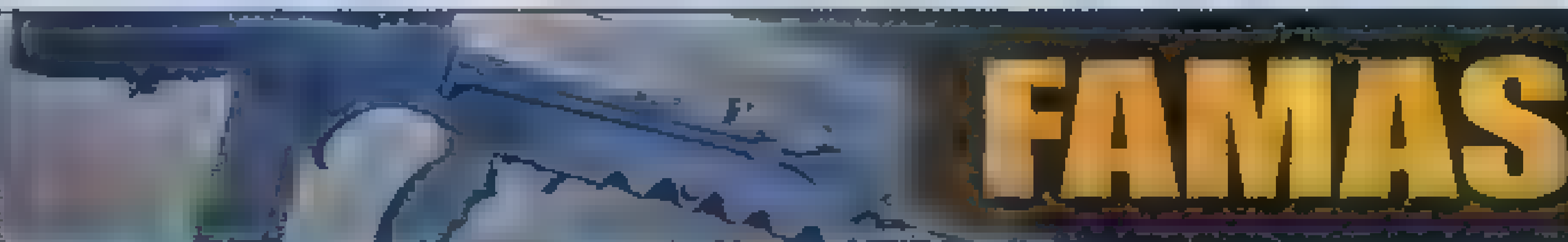
■虽然标准型UZI和微型UZI尺寸差异巨大，但它们确确实实是来自于同一个家族。正所谓“黄蜂尾毒最上针”，微型UZI也蕴含着和它体型不相符的杀伤力。

和AK47一样，价格低廉的UZI免不了成为了不法之徒选择的工具，这支在全球售出超过1000万支的武器在“《GTA》系列”中一直深受主角们欢迎，这也是微型UZI在游戏中大行其道的时代。只不过被这种主角使用，对UZI本身也说不上是什么光彩……


■在《GTA3》中，当年汤姆森冲锋枪的衣钵现在被UZI接了过来。




■FAMAS步枪性能上并不算差，但无奈那些猎狐犬士兵们选错了敌手。身着强化骨骼和光学迷彩的灰狐把这个通道变成了屠宰场。

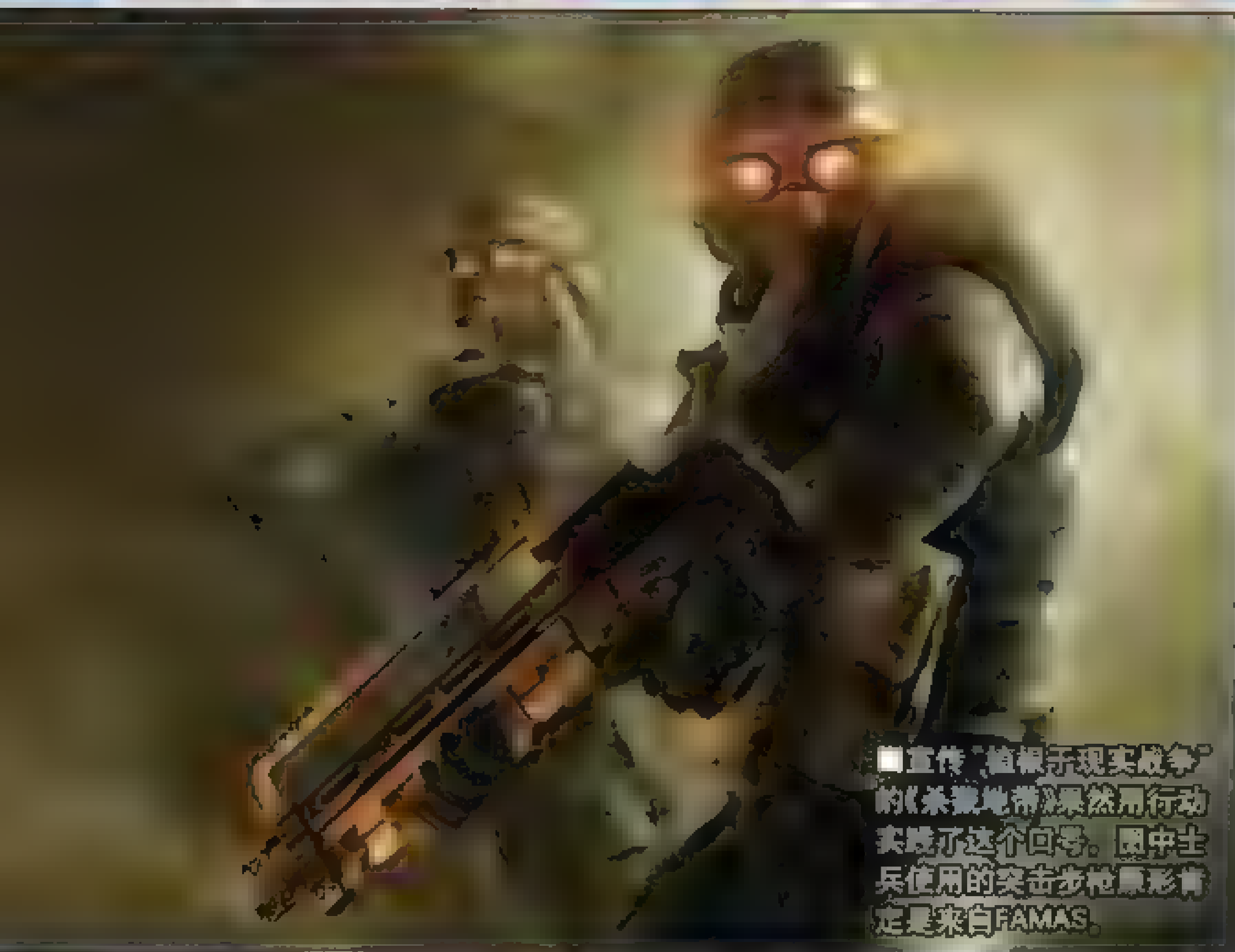


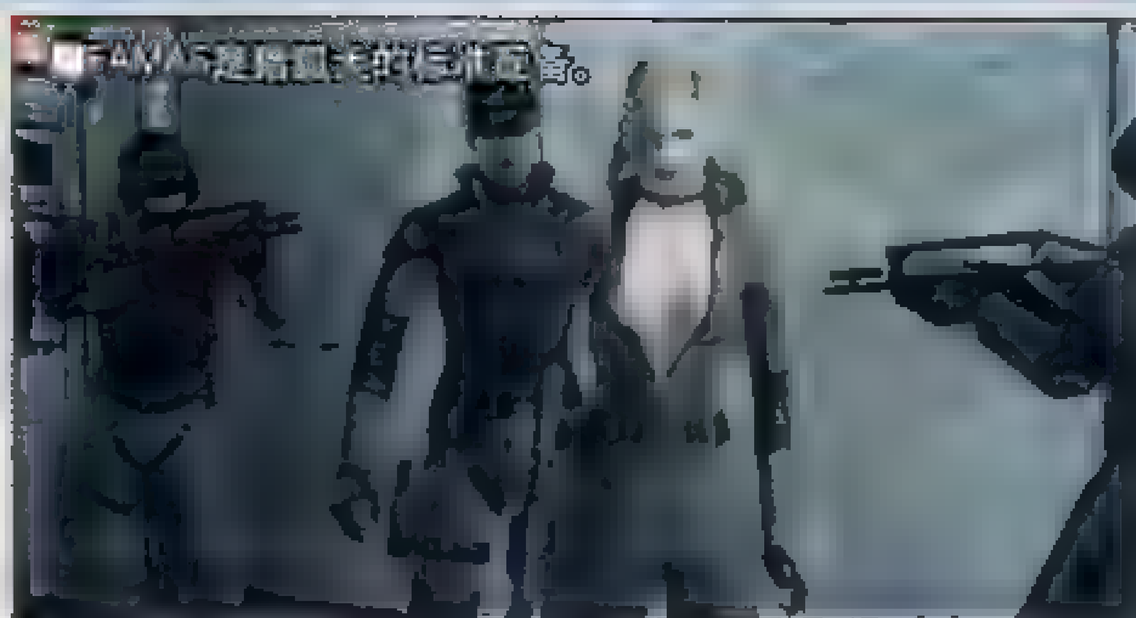
FAMAS自动步枪

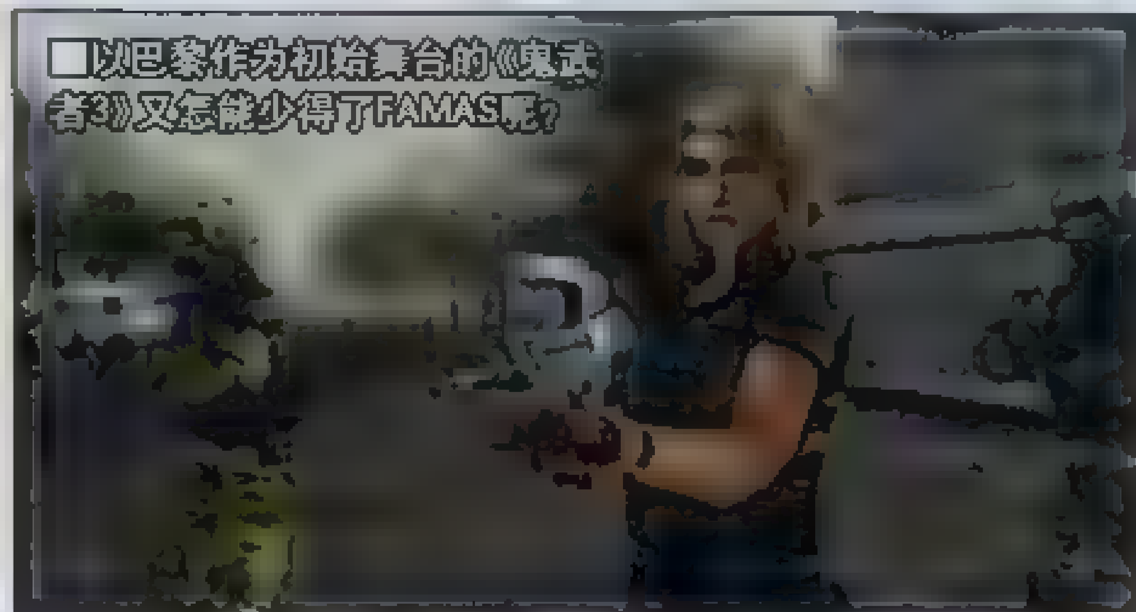
——猎狐犬之爪

可能是受到了多年来轻武器一直性能平庸的刺激，法国人在使用无托步枪方面走得比其他国家稍快一些。1967年，法国政府给研制中的新自动步枪下达了“既能替代9mm冲锋枪和不中看也不中用的MAS49/56步枪，也能替代一部分轻机枪”的指标。在法国GIAT公司下属的圣·埃迪安兵工厂的设计师保罗·泰尔主持下，这个项目最后孕育了FAMAS(Fusil Automatique, Manufacture d'Armes de St. Etienne，法语“自动步枪圣·埃迪安兵工厂生产”的缩写)自动步枪。

FAMAS自动步枪最受瞩目的地方，应该就是它较早地采用了无托式设计，把供弹击发机构后置，在保证枪管

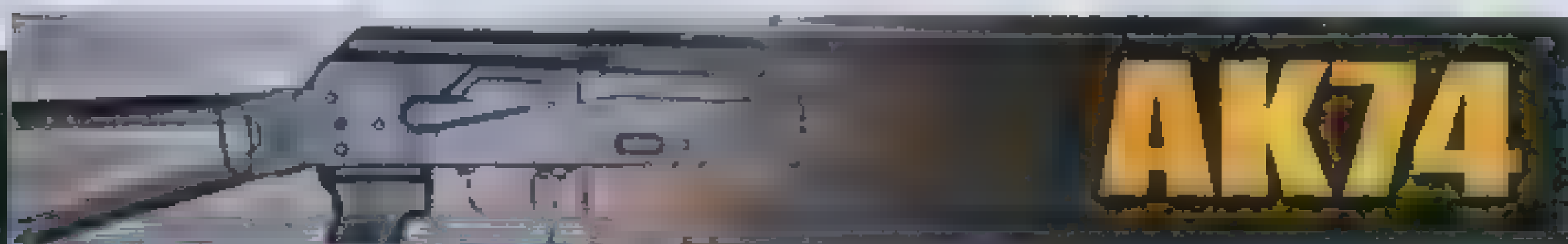

■宣传“植根于现实战争”的《杀戮地带》果然用行动实践了这个口号。图中士兵使用的突击步枪原形肯定是来自FAMAS。


■FAMAS是猎狐犬的标准配备。


■以巴黎作为初始舞台的《鬼武者3》又怎能少得了FAMAS呢？

长度的同时使整支枪的长度大为缩短，在枪管长度相仿的情况下，FAMAS步枪的标准型号比M16A2短了整整25厘米。不过这样的设计也有诸如射手耳边噪音增大这样的缺陷，所以至今备受争议。在其他方面，FAMAS也有不少特点，比如它的瞄准具和枪身提手融合在了一起；装有其他步枪很少配备的两脚架；使用25发弹夹；为了照顾左撇子射手，可以选择弹壳从左面或是右面抛出（虽然这个设计今天看来不算新鲜了）。在设计之初，死板的法国人准备让FAMAS使用他们旧有的7.5mm步枪弹药，但在看到M16的性能后，设计者最后决定以5.56mm小口径弹药作为FAMAS的“食粮”，这样才使得它没有落后于时代的发展。在小批量供给法军试用的8年后，FAMAS终于在1979年成为了法国武装力量的制式步枪。

不落后归不落后，但除了射速高达1000发每分钟以外（与其说是优点不如说是缺点），这支经历过乍得战争和海湾战争的步枪得到的评价就是一个“一般”。不论是准确度还是可靠性，都是既不好也不坏。但就是这样的步枪，却能够成为美国基因样板部队——“猎狐犬”部队的标准装备。怪不得有谣言称猎狐犬部队的叛乱是由于上层吃回扣随意塞给他们不合适的武器所致…在灰狐出现的通道内，数名猎狐犬士兵试图用手中的FAMAS阻挡他的脚步，但就算是射速高于一般自动步枪的FAMAS也难以伤到身手过人的灰狐分毫，最后只能落得横尸当场的结局。当然，FAMAS也有耀武扬威的时候，《鬼武者3》开场时法国士兵们虽然没能用FAMAS阻挡住幻魔的进攻，但在米歇尔中尉手中，它就成了最佳的武器，不但可以射得幻魔们乱窜，还能配合赤羽织大幅度提升红魂的数量，而攻击力不足的问题还能通过“一闪”来弥补，从各个方面看，虽然左马介和杰克有着鬼的力量，但在《鬼武者3》中，最强的战士其实是美丽的米歇尔才对啊。

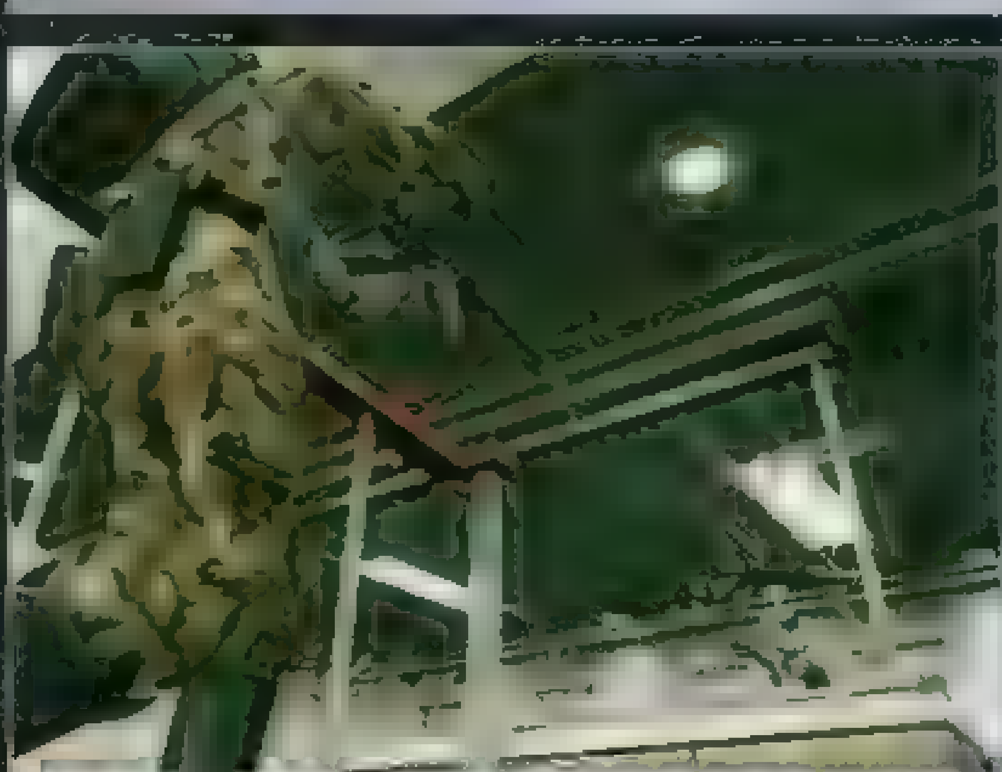


AK74自动步枪
——AK家族的二代目家主



虽然AK47和它的改进型一如既往地受人欢迎，但苏联军方认为AK47已经落伍，而且此时北约国家在M16的影响下，开始纷纷换装新式小口径步枪。20世纪60年代末，苏军已经开发出了自己的5.45mm小口径步枪弹，于是开发新一代突击步枪的重任又落在了此时已是德高望重的卡拉什尼科夫身上。在此之前，卡拉什尼科夫参与设计过机枪和半自动散弹枪，并成功地将AK47的结构运用在这些武器上（比如赛格半自动散弹枪），这次他仍旧是以AK47为基础去设计新枪。也正是因为这个原因，新武器的设计工作可谓一帆风顺，定型后进行的测试也取得了令人满意的成绩，于是这支定名为AK74的武器就在1974年成为了苏联军队的新一代突击步枪。

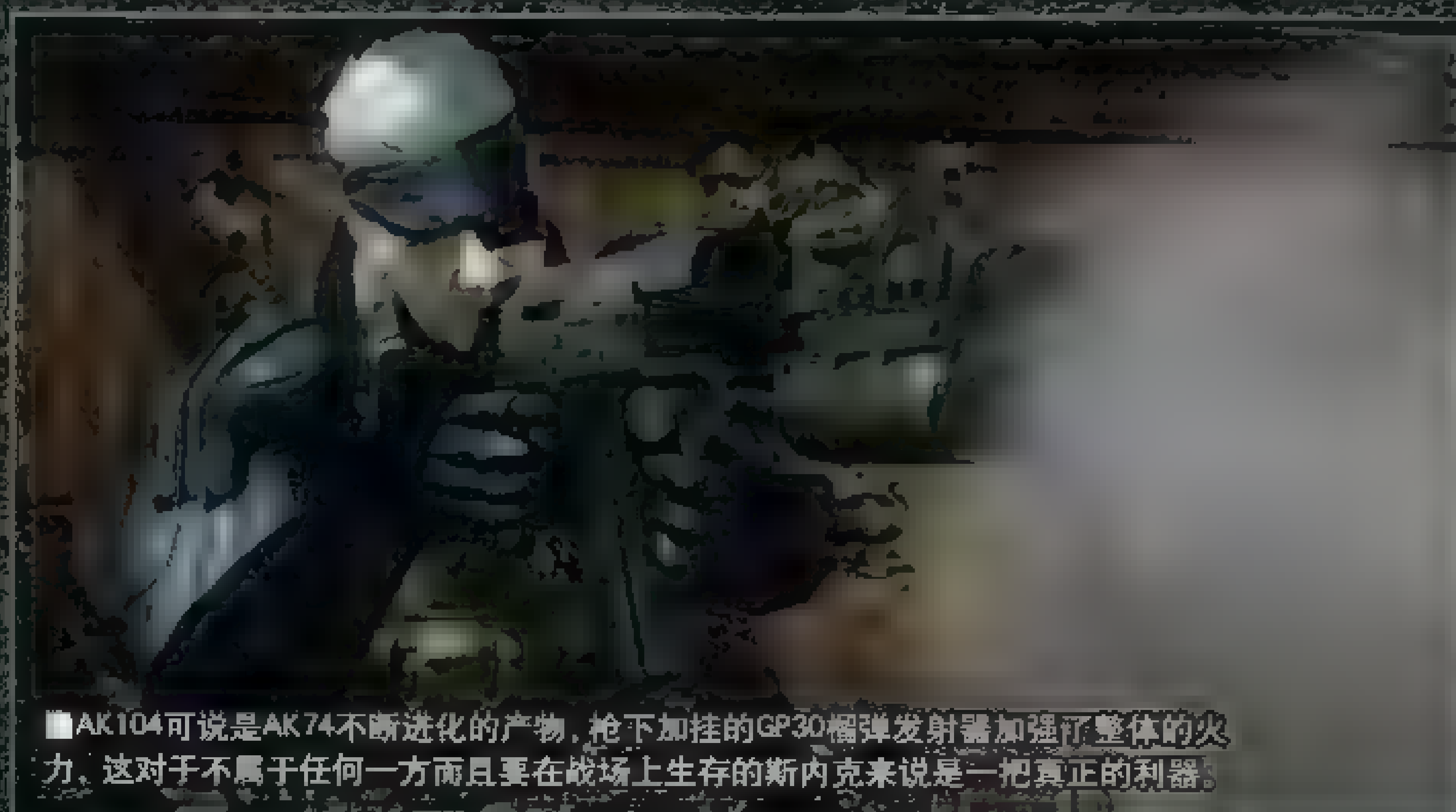
AK74步枪射速为每分钟600发，外形上与AK47极为类似，不过枪口有特制的消焰器，而且后续型号开始大量采用塑料来代替木制和金属部件，外观上才有了比较明显的区别。它所使用的新式5.45mm步枪弹在杀伤力上远远高于旧有的M43步枪弹，在较近距离也能超越西方使用的5.56mm步枪弹，不过在远距离上准确度和杀伤力有些欠缺。AK74继承了AK家族一贯结实耐用的优点，而且也由于小口径化而提升了性能，换用新弹种后减小了后坐力并提升了射击精度，是一种非常成功的突击步枪。也正是由于它的成功，苏联军方决定再在它的基础上开发一支用于车辆及直升机驾驶员自卫和用于特种作战行动的短突击步枪，按照这个要求设计出来的AKS74U（U代表“短的”）只有普通冲锋枪的尺寸，但在威力上却比冲锋枪高出好几个级别，这要得益于折叠式枪托、只有21厘米的短枪管和5.45mm弹药。


▲这些失去了祖国和亲人的俄国士兵们，除了自己的AKS74U外就只剩下无休止的战斗了。


■山猫·费舍尔：“嗨，背AK74的家伙，你已经死了。”

在苏联军队、警察和一些执法部门里，AKS74U受到了普遍欢迎，虽然因为枪管变短导致了远距离准确度的不足，但在应对室内突发事件中，AKS74U绝对是理想的武器。

AK74和它的上一代一样，虽然历经战火，但在荧幕中怎么也脱不开“敌方武器”或者“杂兵武器”的头衔。在《分裂细胞》系列”中阻挡山姆·费舍尔脚步的敌兵，很多都装备着AK74早期型（还是木制枪托和护木），不过那些不知所谓的恐怖分子和犯罪集团可比不了《MGS2》中格鲁克维奇上校指挥的SpetsNaz（相当于英语的Special Forces，也就是特种部队），这群使用AKS74U的士兵非常轻松地压制了整个油轮，并把一大群海军陆战队士兵包围在货舱中。如果不是山猫这个老狐狸倒戈，Metal Gear肯定已经落入格鲁克维奇之手。这些前苏联战士和雷电使用的AKS74U都是专门为特种部队设计的型号，安装各种战术配件时更加方便（游戏中装配的是激光瞄准具、消音器和战术手电）。也许是小岛秀夫对AK家族的短突击步枪有着特殊偏爱，在尚未降临的《潜龙谍影4 爱国者之枪》中，身分还有些扑朔迷离的“斯内克”就多次持着一柄AK104突击步枪出场，这支步枪是AK74家族衍生的AK100系列的一种，和AKS74U同样是作为特殊用途的短突击步枪使用，不过在使用了[illegible]的[illegible]合构后，[illegible]尺寸增大，[illegible]重量却相差无几，而且比较“现代”的外形和斯内克那一身高科技的行头也比较般配。


■AK104可说是AK74不断进化的产物，枪下加挂的GP30榴弹发射器加强了整体的火力，这对于不属于任何一方而且要在战场上生存的斯内克来说是一把真正的利器。

PSG1

PSG1半自动狙击步枪——“高报偿”的猎手

PSG1是德语“Prazisions Schutzen Gewehr”——精确射击步枪的缩写，它和MP5在血缘上非常接近，都是H&K公司以自己的G3自动步枪为基础设计的武器。20世纪80年代，H&K公司在给德国军方提供了G3/SG1狙击步枪后，也想趁机占据警用狙击步枪市场，但SG1本身只是比较精准的G3步枪加装光学瞄准具而成，很难得到警察和国内安全部门的青睐，于是H&K对步枪进行了重新设计，期望能制造出世界上最准的半自动狙击步枪。他们的努力没有落空，使用7.62mmNato步枪弹的PSG1如同它的名字那样，可以完成其他步枪无法做到的精确狙击。



虽然每一支PSG1都能做到连续射击50发子弹并让子弹全部落在三百米外8cm直径的一个圆圈内，但它永远只能作为大城市的特别警察部队中少数狙击手精英的装备。精工细作的零件既提高了精确度，也把PSG1的价格提高到了一个骇人的级别，购买一支PSG1及其配套系列需要花费超过10000美元，而且PSG1和它的价格一样娇贵，别说热带丛林和沙漠，就算是在合适的环境内，也要细心呵护才能保证它不会在关键时刻趴窝。而且PSG1也没有安装在持续作战中经常可能用来应急的机械瞄准具，射手如果搞坏了光学瞄准镜就无法射击。如果说苏联制的SVD狙击步枪(德拉古诺夫狙击步枪，基本构造来自AK步枪，《MGS3》中斯内克使用的就是这个)是狙击步枪中的大众甲壳虫，那么PSG1一定就是法拉利F355。所以PSG1主要用来完成针对某些突发案件中需要精确射击的场面，很少出现于战场之上。

◀雪狼是出生在库尔德地区的女战士，也许是悲伤的过去才让她选择用狙击这种方式来表达自己的感情。



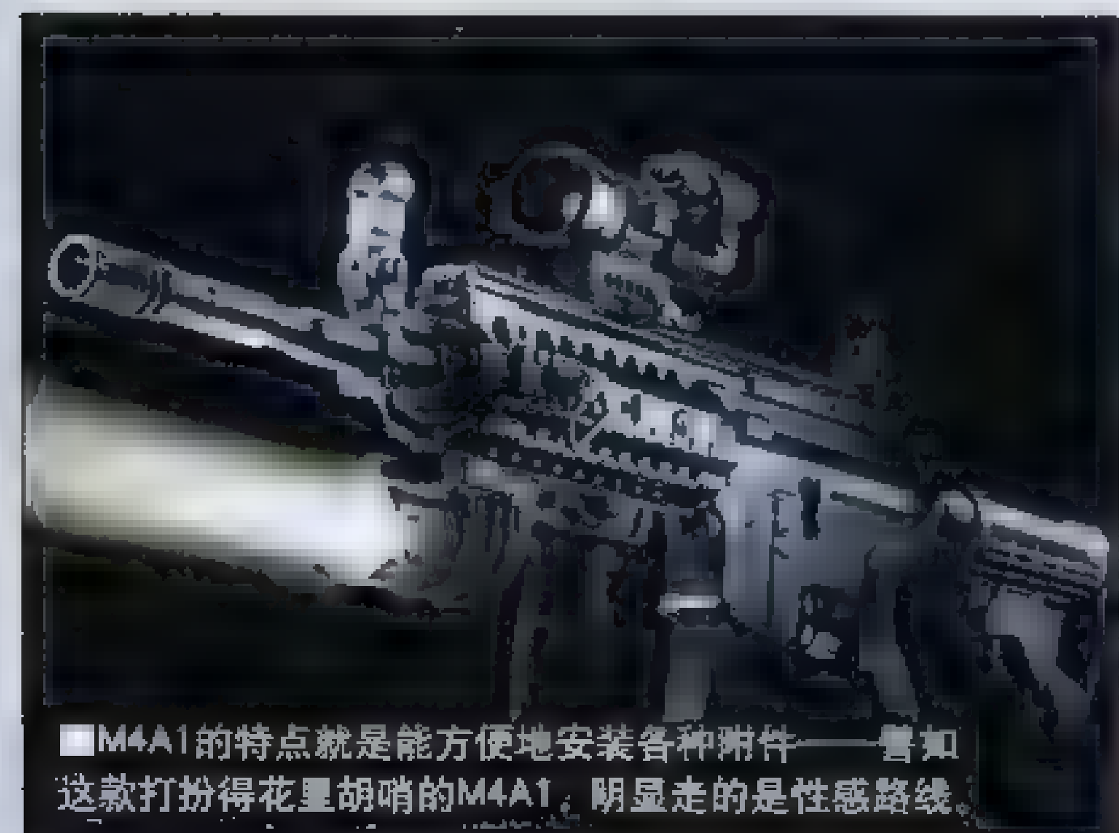


■[illegible]猎物，PSG1就是她的爱神之箭。

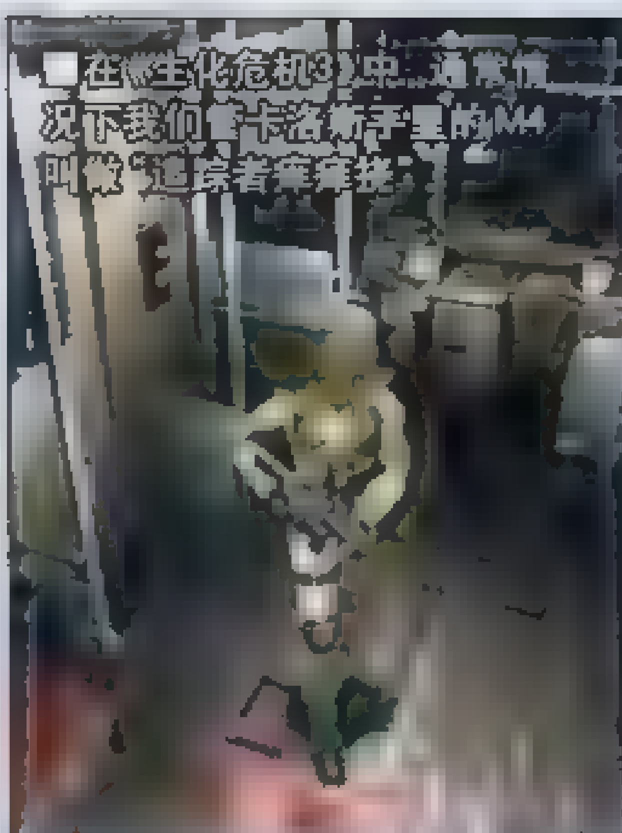
■虽然身为菜鸟，但雷电射杀梵蕾那一枪还是颇有水准的。

游戏中的PSG1明显更加大众化一些，下到《GTA》中的街头打手，上到《MGS》中拯救世界于危难之中的英雄，人人都可以在关键时刻来一次千钧一发的狙击表演。不过街头火拼当然不是PSG1应该出现的地方，只有雷电解救艾玛时那精准的一枪，才算是对它物尽其用。其实军队中的狙击兵很少会用PSG1这样的武器执行作战任务，但毕竟也有少数专业人士对此枪情有独钟，其中也自然不乏如狙击雪狼这样的美女。从资料上看，雪狼在参加战斗初期使用的并不是PSG1(以前很有可能是在使用SVD步枪，因为她参加的多数是非正式军事组织)，直到加入猎狐犬部队后才改用PSG1一直到阵亡。这位身世悲惨的女士，在斯内克把子弹射进她的头颅前只是请求把自己的PSG1放在身边，仿佛除了她的“萨拉丁”(她是这样称呼大首领的)外，就只有狙击步枪才有资格陪伴自己度过生命中最后的时刻……





■M4A1的特点就是能方便地安装各种附件——譬如这款打扮得花里胡哨的M4A1，明显走的是性感路线。



■在《生化危机3》中，通常情况下我们管卡洛斯手里的M4叫做“追踪者痒痒挠”。



M4

M4卡宾枪——短小精悍的突击队员

和AK家族一样，M16A2所在的AR15枪族也有很多身形比较紧凑的成员。其中就有The Boss最后使用的“爱国者”冲锋枪(虽然常常被称为冲锋枪，但其实还是突击步枪，就像在我国把仿制的AK47叫做56式冲锋枪一样)这样不怎么成功的型号，也有如CAR 15这样性能不错的武器。不过总体来说，美军对以往使用的那些步枪并不满意，所以在1988年委托柯尔特公司以M16A2为蓝本，设计一支卡宾枪。

后来被军方称为M4卡宾枪的这支步枪，基本构造和M16A2大同小异，很多零件可以互换。大多数修改都是为了给步枪瘦身和更适宜于换装各种附件，比如枪管缩短为37厘米，换用伸缩式枪托，在枪管护木和枪口部分进行修改，可以方便地挂装榴弹发射器和散弹枪等。在性能上，M4卡宾枪远距离射击的有效性超过了以往AR15家族内的其他所有短步枪，基本接近M16的水平。当然，随着枪管的变短，射速也增加了，最高时可以达到每分钟900发。1994年被美军采用的改进型M4A1卡宾枪和M4的不同之处仅在于将提手瞄准一体式瞄准具更换为M1913导轨和可以全自动射击(M4只能半自动和三点射)。在刚刚投入使用的几年中，M4主要是装备给海军陆战队的侦察分队，游骑兵(精训步兵，比如在《黑鹰降落》中出现的第75游骑兵团)，驾驶员和其他特种单位，以替换他们使用的M16步枪、M3冲锋枪(和汤姆森冲锋枪几乎同



■《战地2》营造出了一个激烈的战场，我们需要一支M4A1来应付各种威胁。

一个时代的老古董)和部分M9手枪。不过在服役了一段时间后，美军终于在1999年决定用M4替换M16A2步枪作为第一线部队的步枪，这就和AK家族一样，第一代把地位让给了自己的后人。最早出现在游戏中的M4卡宾枪都是出现在以特种部队为题材的游戏中，比如在SCE看家作品《海豹突击队》中，M4几乎是全勤出场，而且很多《海豹突击队》的海报和游戏封面都是用手持M4的海豹突击队员作为模特。同时，由于冲锋枪(比如MP5)在洛杉矶大劫案中表现出威力不足的问题(可以参考电影《44分钟》和《盗火线》中街头枪战的描写)，许多警察部队也开始装备M4或者基于M4改进的步枪，连《彩虹六号》这样题材的游戏中也都引入了M4，成为了仅次于MP5外出场最多的警用自动武器。有些时候，M4也会取代AK47原本的位置，成为雇佣兵手中的武器，《生化危机3》中安布雷拉公司派遣出的雇佣兵们使用的就是标准的M4。不过众所周知，M4在这一作里还是威力弱到类似冲锋枪的武器，直到《生化危机 爆发》中M4才算有了和步枪身分相符的威力。当然，M4也不是任何时候都那么拉风的，在《潜龙谍影2》中使用M4就不是什么好事儿。先不说那些被Vamp屠杀殆尽的海豹突击队员们，就连我们的传统英雄斯内克手里的M4都没能威胁住Vamp，如果不是菜鸟雷电解救，他说不定就被吸成干尸了。

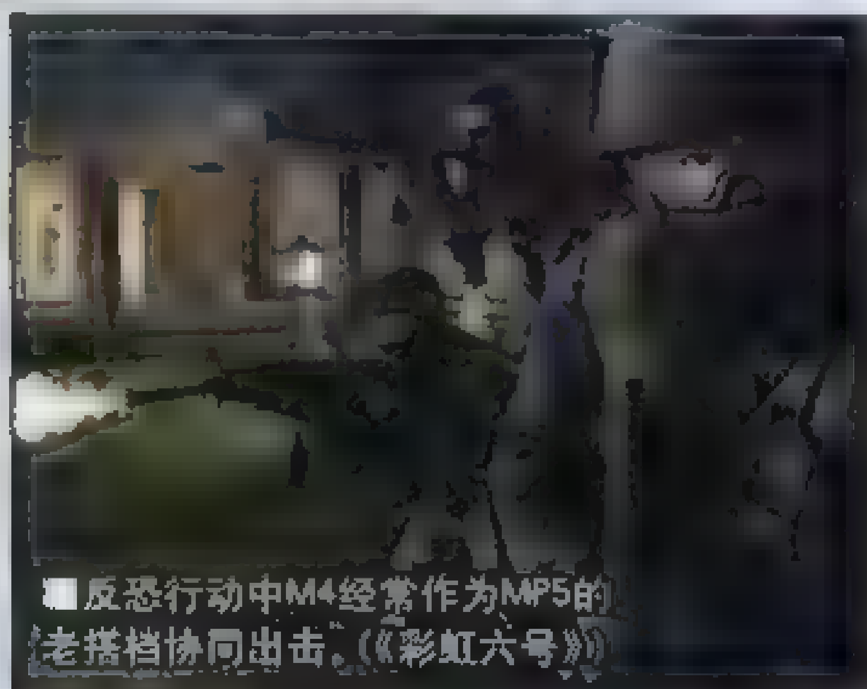
在《潜龙谍影4》的预告片中，斯内克又手持着某种M4的改进型出场，看来这次AR15和AK家族又要携手统治MGS中的步枪界了。

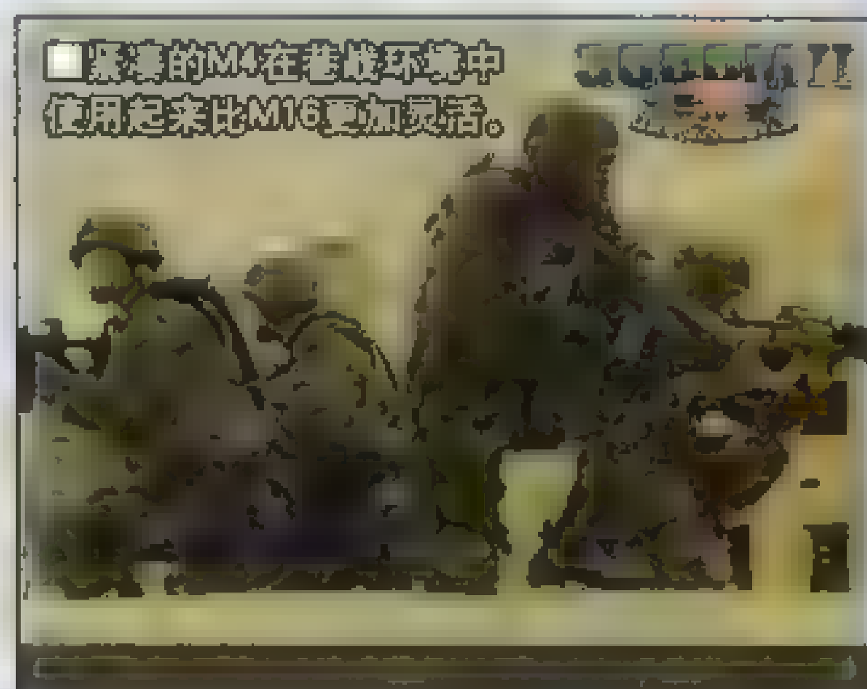

■这支出现在《MGS4》中的步枪虽然和标准的M4A1有稍许不同，但应该还是M4家族中的一员。


▲M4脱胎自M16，但比它更加适应各种严酷的环境，所以才能让这些海豹突击队员们更加安心地依靠它。



▲《BLACK》的LOGO极其醒目——破碎的M4。


■反恐行动中M4经常作为MP5的老搭档协同出击。(《彩虹六号》)


■紧凑的M4在巷战环境中使用起来比M16更加灵活。

P90、MP7

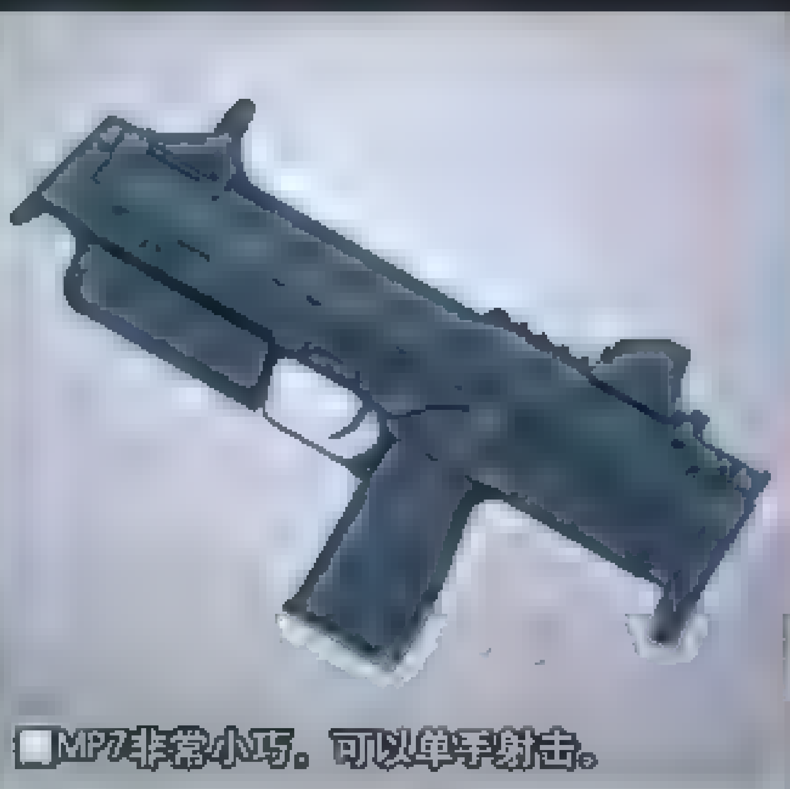
P90、MP7单兵自卫武器
——PDW家族的双雄

大约是在20世纪80年代中期的时候，在美国的轻武器界开始流行一种叫做Personal Defence Weapon(个人自卫武器，简称PDW)的新概念。这个概念提出了一种轻、小、易于操作而且可以对付防弹衣的自动武器，用来替代军队中的手枪、冲锋枪和短突击步枪(这个巨大的目标怎么看都有点不切实际……)。1989年北约组织也提出过在成员国的部队里装备这种武器的计划。

比利时的Fn公司是最早响应PDW计划的公司，他们在1986年就开始了新枪的设计，第二年就开发出了样枪，经过几年的测试后，新枪在1992年被命名为P90冲锋枪并开始投产。和传统的冲锋枪不同，P90采用了新研制的5.7mmSS190小口径手枪弹，使用一种特别的50发弹盒供弹，这种新型子弹可以有效地对付凯夫勒材料的防弹衣。P90还采用了无托式结构，有效地减少了尺寸，不过在重量上，它仍旧和短突击步枪相差无几，满弹重3公斤。相对来讲，H&K公司开发的MP7就更好一些，虽然使用4.6mm子弹的MP7装弹量比P90稍少(四十发和二十发弹夹可选)，但重量轻了许多。当然，这也得益于MP7开发较晚的缘故，直到2000年才首次公开亮相，所以性能更为优异些也不足为奇。虽然PDW立足于替代短突击步枪，但从目前这两种已经出现的武器来看，似乎还达不到要求，如AKS74U和M4A1这样的步枪并不比P90大上多少，但在威力和准确度上却有着明显的优势，所以PDW在各个国家中普及速度仍旧非常缓慢。


■P90身上充满了饱含新意的设计。


■科幻总是源于现实，譬如士官长手中的冲锋枪显然源自于MP7。


■MP7非常小巧，可以单手射击。


▲P90在设计时考虑了在各种场合中使用的情况，诸如加装消音器这种小case早就想到了。

由于最近ACG领域开始流行武器和小孩子的组合(不知道这个风气是不是这个杀手不太冷引起的……)，所以PDW反而担负了一个新任务——和Loli们一起在荧幕上演出，动画和游戏《枪姬》的主角海丽埃特就是一个典型。虽然人们说一个装可怜的小女孩和她随时带着的P90冲锋枪不是很协调，但比起《黑礁》第二季中那个背着比自己还大的AR自动步枪到处跑的家伙，明显还是好多了。《潜龙谍影》系列"里使用高技术装备的人总是手持武士刀出场(古有灰狐，今有雷电)

所以在《MGS2》中索利达斯手下的高技术部队就成了P90+武士刀的奇怪组合（索利达斯本人也在用P90），这些上下翻飞的家伙们一边用P90扫射一边用刀砍飞子弹的战术与其说是凶悍还不如说是变态。相对来说，MP7可能是由于出生较晚，在游戏里表现机会不多，只在SEGA的光枪射击大作《VR特警3》等少数游戏中出场。


▶《枪姬》的制作者们还够严谨，至少他们曾考虑到哪种武器不至于在发射时把小女孩儿吹飞。


■在《红眼战士》里，与背上的大口径……

XM8

XM8自动步枪
——突击步枪中的“幽灵”



由Ubisoft负责发行的游戏“《幽灵侦察团》系列”，一直是用拿着XM8突击步枪的突击队员作为封面，这已经成了一种惯例。和这个游戏的名字一样，XM8突击步枪成为了真正的突击步枪幽灵——危险而虚幻。

XM8计划开始于2002年，美国军方委托H&K防务公司（德国H&K公司的一个美国子公司）开发一种可以用来替代M4卡宾枪的新型卡宾枪，要求这种新武器能比M4步枪轻20%并具有很高的互换性，在更换不同枪管机匣后就可以使用不同的弹药执行不同的任务，而且预定将在2005年开始用它全面取代所有美国军事组织的M16和相当数量的M4自动步枪。XM8的研制过程很快，主要设计基于联邦德国国防军装备的G36突击步枪，其余大部分设计时间都用来解决美军要求的“高性能、高寿命和高度可靠”。到了2004年，第二代XM8样枪就已经比较成熟，开始接受严格的测试。已经完成的XM8使用5.56mm步枪弹，每分钟射速750发，重量确实比M4更轻。但也许是使用了太多新技术的缘故，测试中传出了诸如精确度不足，枪管护木熔化等等传言。同时，美军也逐渐开始认为在目前状况下全面换装XM8并不能带来什么有效的性能提升，所以XM8开发计划最终在2005年11月冻结。


■《战地 恶人连》的角色与枪械搭配得名副其实


■现实中的XM8不知道什么时候才能走上《前线》呢？


■将要在次世代主机上推出的《交叉火力》代表了一个潮流，那就是XM8将在动作游戏中来一次绝地大反击，从M4手中夺走最受欢迎游戏步枪的地位。

XM8是目前最新的轻武器之一，所以它的身影正在越来越多地出现在新游戏中，除了在X360上震撼登场的《幽灵侦察团》外，我们在很多次世代游戏中都能看到XM8。比如EA将要在X360上推出的《战地 恶人连》、《前线 战火之源》及《彩虹六号 维加斯》这些游戏里，本来M4A1的位置都已经被XM8所取代。虽然在现实中XM8可能再也不会出现在军队中，但在游戏里出色的表现至少让它有了一个被大家记住的机会。

后记 POSTSCRIPT

步枪和冲锋枪的传奇讲到这里就暂时告一段落了。曾几何时，它们是死神的镰刀，是死之商人们的宠儿，是北斗在人间的代表。它们现身于混乱与死亡的漩涡中，显示着自己的威力。现在，他们在数字构成的世界里，用另一种方式来体现自己的价值，给人们带来更多的快乐而不是悲伤。加入虚拟世界的它们，不用再受到沙漠中的日光暴晒，也不用在雨林中承受没完没了的雨水。使用它们的战士不需要穿着制服背着辎重，因为“战场”就在我们每个人家中舒适的沙发上。当你握着X360或者PS3的手柄投入厮杀时，可以轻松地说：



“我的征途就在网络那一端哦！”

栏目主持：ACE飞行员 Email：Game3@ucg.com.cn

游戏立方 GAME³

Vol. 112

时间总是说长不长，说短不短，眼看着下个月就要发售的PS3和Wii，或许很多玩家都还处于观望的心态。记得当年PS2推出前夕，国内许多玩家根本就没有太多机会领略到PS2的实际游戏画面，仅仅只能从很有限的图片和模糊的视频展开自己的憧憬。而如今网络的普及，信息技术的飞跃，导致主机还未推出，相关资料已经盆满钵满地端到了我们面前。能够全方面地考量自己心中理想的主机自然是件好事，不过那种雾里看花的距离美，如今也是越来越难寻找的感觉。TGS过后，再看PS3，虽然还有许多不安定因素，不过随着大量软件的不断公布，无论是玩家们还是业内舆论的评价又逐渐从E3期间的谷底爬升上来，这种上下颠簸的人气度同样预示着这次主机大战的惨烈。

多边共享区 ENTER THE GAME

令人嫉妒的照片



▲你可以自行想像购入两台60GB版的PS3的情景。为了配合次世代主机，高清电视已经成为必不可少的装备。这种拿着手柄，看着电视画面玩游戏的娱乐方式还有多大的提升空间呢？

注目 《蓝龙》同捆限定版X360

[illegible]在X360上第一[illegible]日式RPG，它就像一颗[illegible]的核弹，[illegible]也不清楚它被引爆后到底有多大杀伤力。为了配合这颗核弹的爆炸，微软预定在12月7日《蓝龙》发售日当天同时推出X360同捆的初回限定版。初回限定版的[illegible]手柄是有线手柄，除此之外还附赠一个《蓝龙》主题的X360专用面板以及迷你[illegible]。[illegible]首先行购入的玩家还会有台历赠送。看来现在还在犹豫买哪个版本的X360以及期待《蓝龙》的玩家终于又多了一个选择，该版本的价格与普通版X360一样，都是29800日元，换算成人民币约为2100元左右。不过这价格到时肯定会被炒起来的，而且无硬盘的话许多LIVE上的好东西也无法享受了。



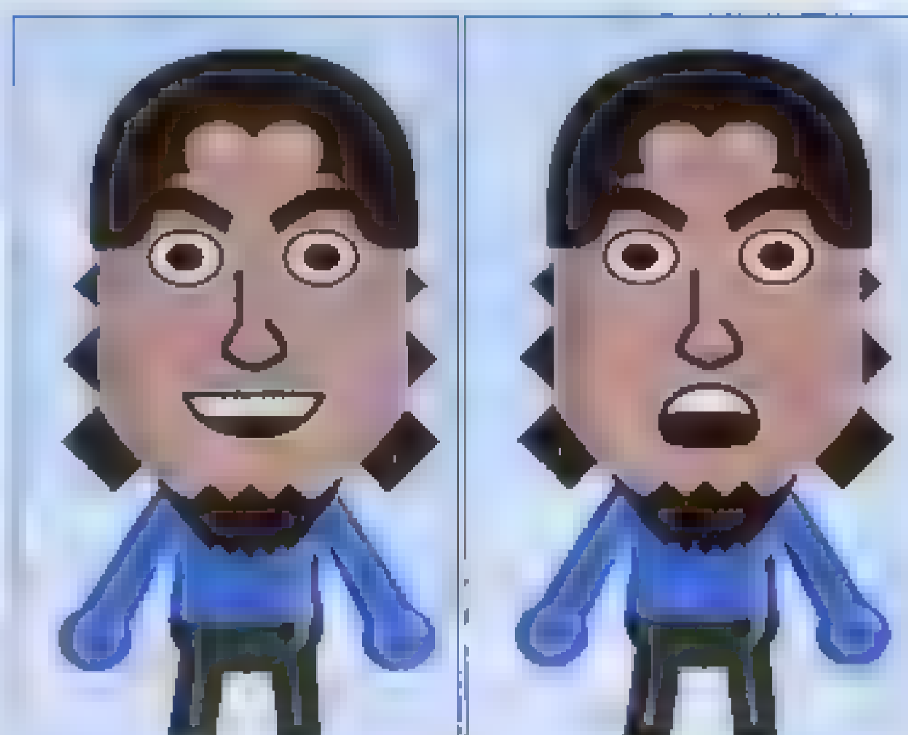


赶快上网提前体验一下Mii吧

levelup.cn

任天堂的次世代主机Wii即将发售了，对于这款主机迄今为止你又了解多少呢？虽然最近传出的“Wii可以记录孩子使用游戏机的时间”的传闻来势汹汹，让任天堂看起来更像在以一个帮助家长管教孩子的新官家形象出现，但是不可否认，任天堂总有一些微小的创意可以让人对其投入莫大关注。在Wii中内置的这个“Mii频道”(Mii Channel)系统再次显示出老任的过人之处。Mii频道到底是什么东西呢？其实这道理与“Wii”的由来完全相同，Mii的发音与Me相同，被称为Mii频道的这个系统，其真名就是“我的频道”。Mii的功能包罗万象，现在被披露的一个功能就是允许玩家创建自己的个性化角色。在其中，你可以运用Mii所提供的脸型、发型、眼睛、鼻子等多种素材以及搞怪的编辑，创建出一个自己满意的漫画分身。最关键的是，由Mii制作出来的漫画形象并不会就这样简单被忘在一边，而是要作为自己的形象代言参与到各种网络交流和游戏中去。譬如在首发软件《Wii Sports》中，玩家就可以使用Mii创造的漫画形象作为角色来进行游戏。如果你具备一定的美术功底，绝对可以创造出与自己神似的角色。

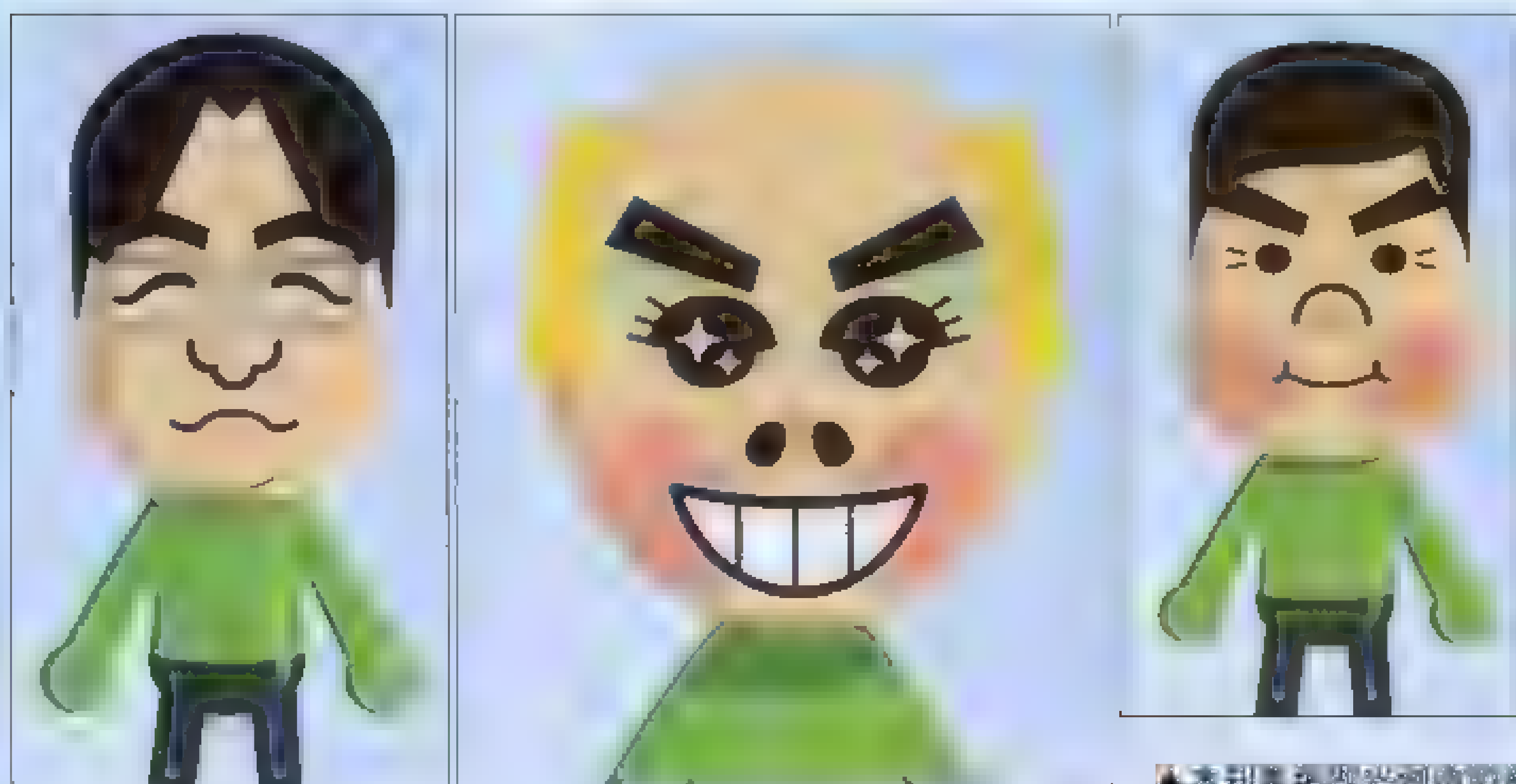
虽然任天堂前不久才正式公布Wii所具备的各种功能“频道”，但立刻就有热心玩家仿造Mii频道制作出了一个Flash小游戏公布在网上，这样一来大家就可以在Wii推出之前抢先一步体验Mii频道的趣味了。



▲阿根廷队进球了！ ▲阿根廷队输球了！

不过在稍稍试玩了一会这个小Flash游戏之后，必须要告诉大家的是，若想要创造出一个经典的美男子或是美少女形象，那么您就要深深地失望了……与其作这种不切实际的幻想，还不如干脆作出个让人印象深刻的怪造型来得简单容易。

有兴趣的玩家可以登陆以下页面，抢先体验一把Mii频道的滋味吧，或许因此你就会爱上Wii。



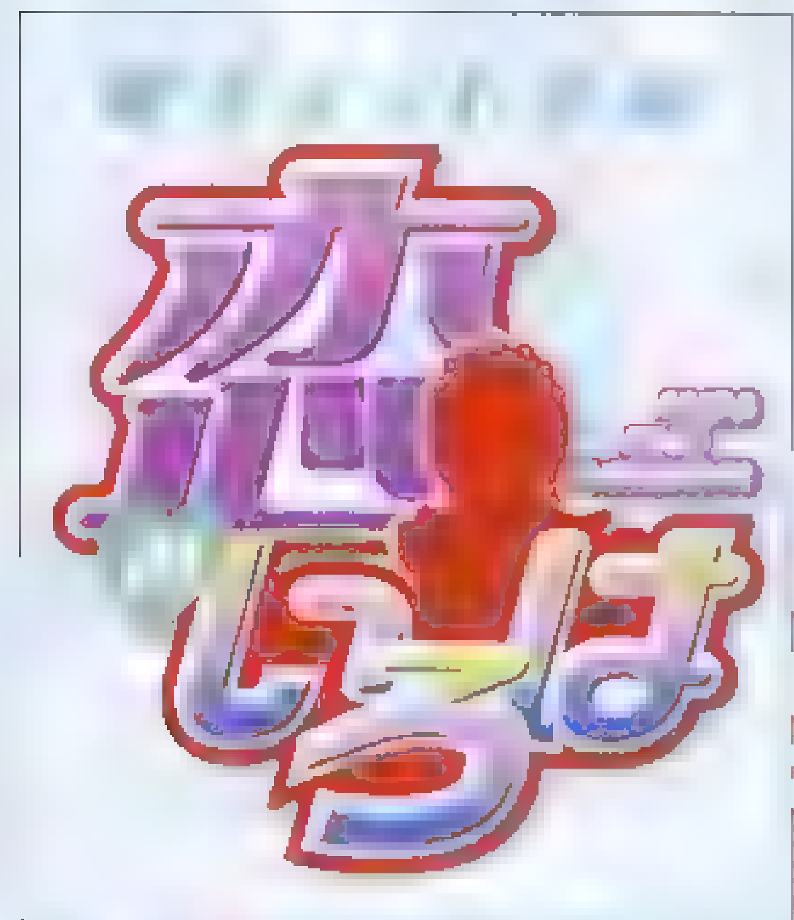
▲任天堂社长岩田聪。 ▲眼光灿烂猪八戒。 ▲本刊[illegible]神秘角色，疑似某主持人。

http://www.[illegible]media.com/www.joystiq.com/media/2006/10/mii-v3.swf



人气女佣转战NDS

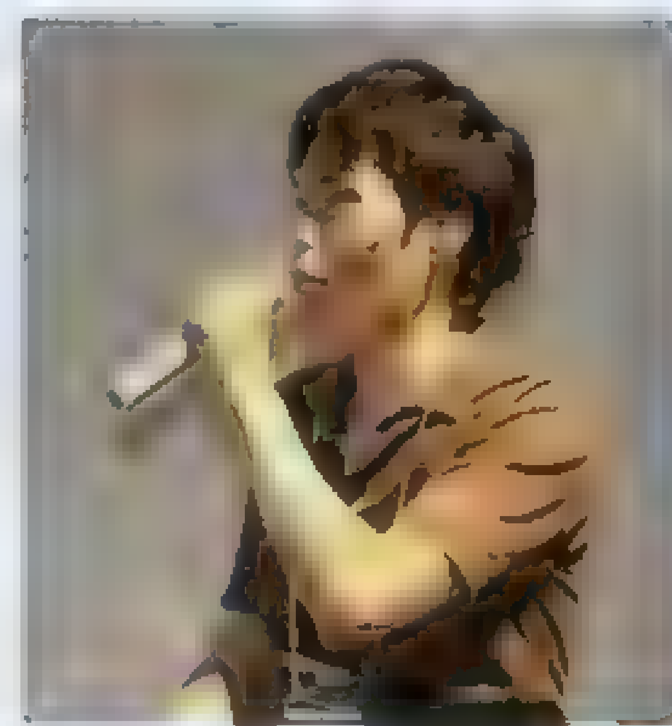
“《侍魂》系列”人气最高的女性角色是谁？如果早十年问这个问题，答案绝对是娜可露露。但是现在娜可露露的人气已经大不如前，最新登场的伊吕波（いろは）已经完全盖过了她的风头。伊吕波是在《侍魂 天下一剑客传》中登场的角色，其形象参考于民间故事《仙鹤报恩》，由于其性感的装扮以及女佣的身分，很快便在玩家心目中取得了极高的人气。目前伊吕波的手办、模型在日本已经推出过N款，考虑到“《侍魂》系列”现在的影响力已经大不如前，伊吕波能取得如此成绩已属不易。

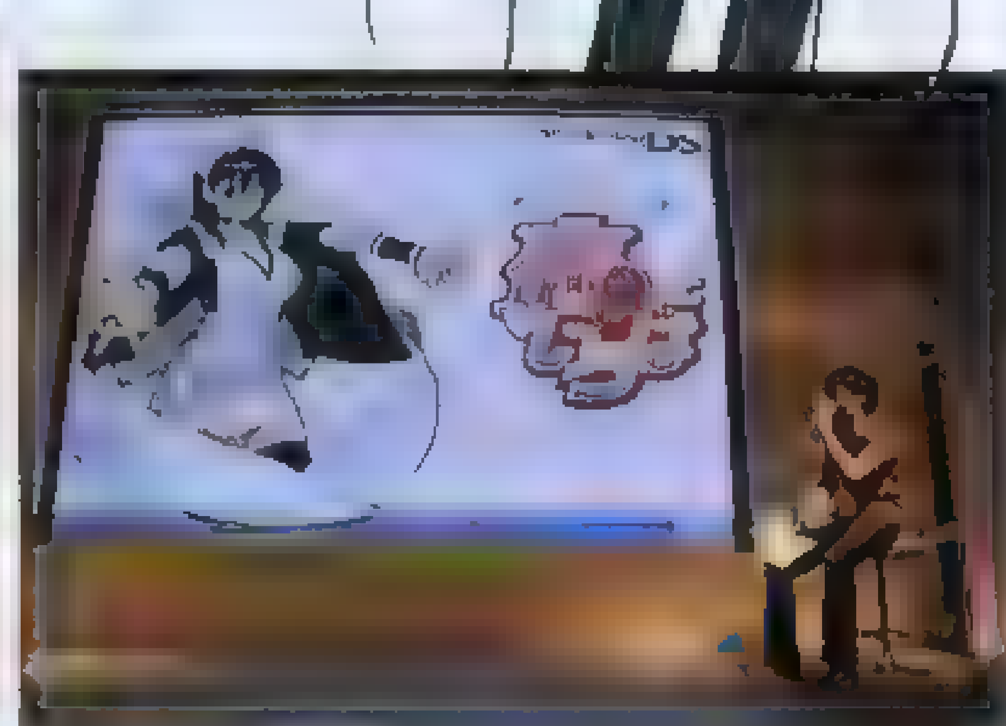


现在SNK Playmore干脆推出了以她为主角的原创NDS游戏——《电子女佣手帖 恋之伊吕波》。本作的故事发生在现代，伊吕波作为女佣来到了主人公的家里，而接下来的事情自然就是要教导她成为一名合格的女佣了。游戏中准备了超过100件以上的服饰，可以随时为伊吕波换装。而名为“手帖”（即记事本），自然也具有一些简单的办公机能。只要你好好教导，伊吕波不但会成为玩家生活中的女佣，而且会成为玩家工作上的帮手。

本作的人设是名不见经传的たっくん。他表示希望此游戏能够成为每位《侍魂》爱好者必备的游戏。不过怎么看游戏的卖点都不在“手帖”，SNK Playmore此举显然是醉翁之意不在酒。







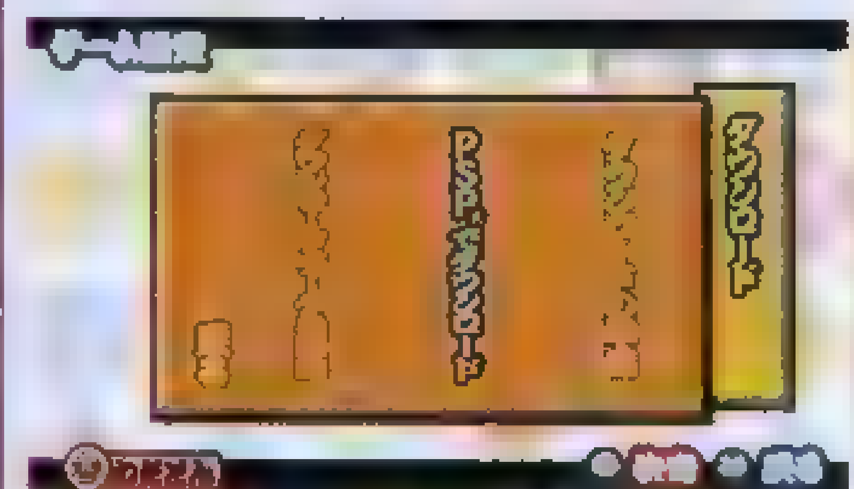


《太鼓之达人 携带版2》乐曲下载服务

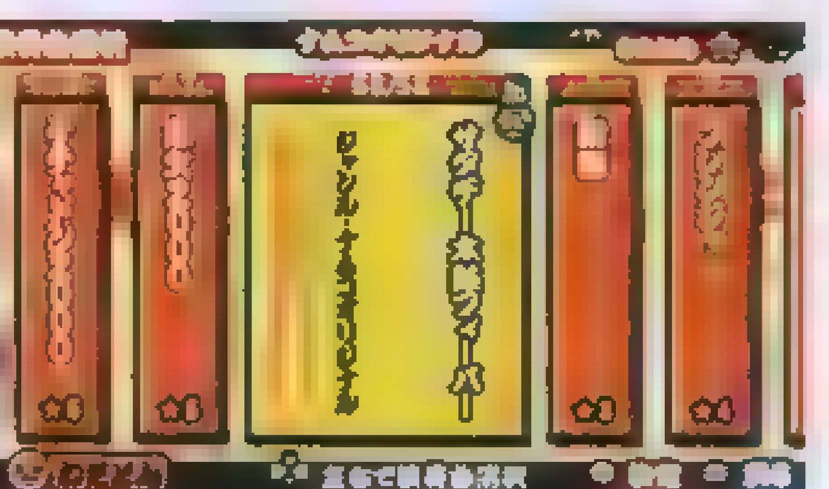


▲下载成功后乐曲就会存在记忆棒中。

对于《太鼓之达人》这个NBGI的经典系列想必大家不会陌生，轻松的上手度、让玩家为之疯狂的高难度选择，这些都吸引着玩家乐此不疲。每一作《太鼓之达人》都会有大量新歌曲加入，这些歌曲包括了最新的J-POP以及许多动画的歌曲。自街机版、PS2版扩展到PSP版以来受到了许多玩家的推崇。由于PSP的无线上网功能，这让游戏新添曲目有了快捷的方式。在续前作提供了同样的服务之后，9月7日发售的《太鼓之达人 携带版2》于10月12日也开始实行新曲的下载服务，这次提供下载的曲目有《周六太鼓狂欢》（サタデー太鼓フィーバー）、《妖怪道中记音头》和《鳗鱼魂摇滚》（うなぎのたましいロック）3首。虽然详细的安排现在还不是太明确，但NBGI已经预定今后一共有20首歌曲提供下载。只花一款游戏的钱就能玩到更多的内容，玩家当然买账，看来NBGI的算盘打得果然很精啊。



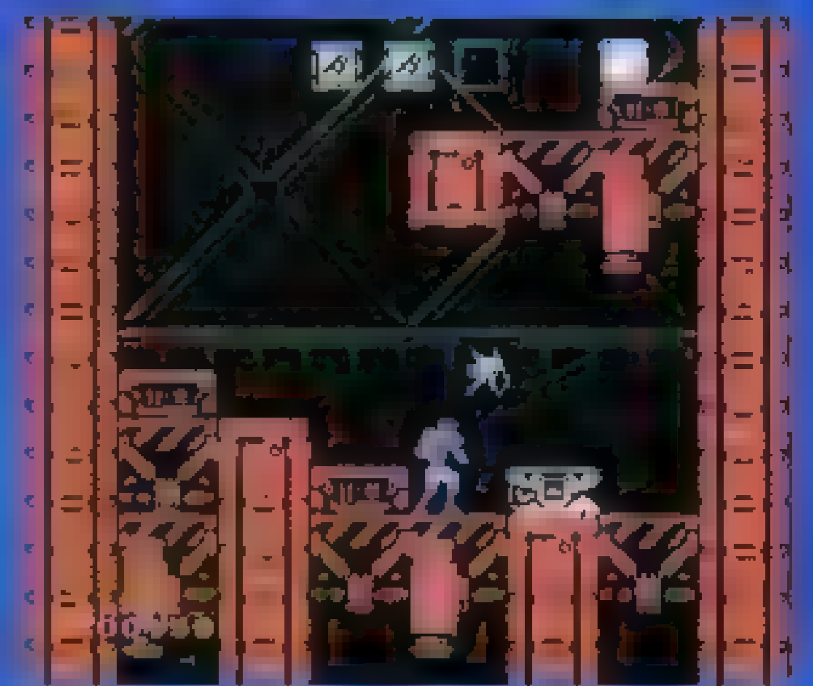
▲在“游戏设定”中选择“下载”，然后选择“用PSP下载”就会下载歌曲了，不过记得把无线LAN打开哦。



▲读取这个文件就可以开始玩新曲了，下载的新曲会有“DL”的标记。



量子化传送不再是梦？





武力解决



▲剽悍的乌宝拥有10年业余拳击的经验。

这次的主角虽然是一位导演，但由于他专门拍摄电子游戏改编电影，所以也算游戏业内人士，他的名字就是乌宝（UweBoll）。乌宝的“代表作”包括《死亡之屋》、《鬼屋魔影》、《吸血莱恩》和即将上映的《地牢围攻》等。由于以上电影质量低劣，这位德国导演因此有了“地球上最烂导演”的绝世头衔。

不但善于拍摄烂片，乌宝在拳击方面也颇有造诣。这不，前不久乌宝又干出件惊天动地的大事，在他的“邀请”下共有4位对他恨之入骨的男性影评人参加了一场拳击对抗赛，他们的对手就是乌宝。这场捍卫荣誉的影坛对决终于在加拿大的温哥华隆重拉开战幕。最终，饱受影评人咒骂的乌宝在600名观众的喝彩声中爆发了，连续KO掉4位影评人，终于“一雪前耻”。大获全胜的乌宝在新闻发布会上高度赞扬了这几个勇敢的影评人，“我喜欢现在的影评人，每一个上场的都很有骨气。没一个假摔！”



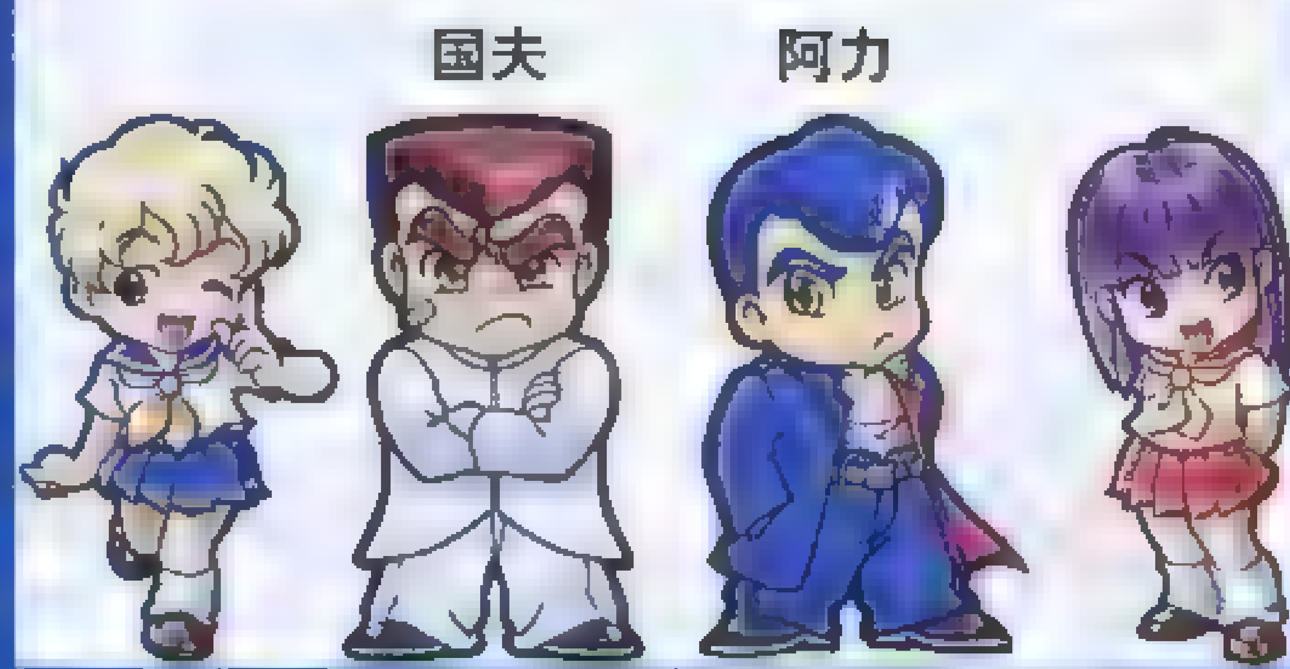
《热血硬派》的昨天，今天，明天

Gouki



20年前，著名的硬派游戏公司Technos，因为在街机上推出了《热血硬派》一举成名，当时市面上还没有如此"热血"且"硬派"的动作游戏，因此我们也可以将它视为是"打群架"游戏的开山祖师爷。此后推出的"《双截龙》系列"也着实影响了一代玩家。不过大浪淘沙，世事难料，在激烈的市场竞争下由于经营不善，1996年的Technos已经宣告破产。如今《双截龙》与《热血硬派》的版权早已是另有其主，由于现在Atlus拥有《双截龙》的版权，所以2004年我们在GBA上又看到了《双截龙》的身影。恰逢今年是《热血硬派》诞生20周年，让我们通过Technos缔造者之一的半谷孝志的访谈，缅怀这家曾经给我们带来无数欢乐的公司吧。相关影像内容请观看本期《Gamenaio迷你DVD》。





半谷孝志



原DATA EAST（已破产）资料部部长，离开DATA EAST后成立了Technos Japan，并在该公司工作了14年，之后又在Atlus工作了8年，目前是《热血硬派》的版权代理人。

记者：（接过名片）您现在是KUNIO株式会社的社长？

半谷：见笑了。这并不是一家财大气粗的上市公司，这只是一张印有地址的营业用名片而已。目前我是在一家名为Million的公司负责代理业务，该公司目前拥有《热血硬派》的版权，为了让别人更容易明白我的工作内容才冠以KUNIO社长的名号（在日语中，国夫和泷邦的发音都是KUNIO）。不过我的一个梦想就是召集原Technos Japan成员开一家新公司。

记者：看来您对Technos Japan和《热血硬派》拥有很深的感情啊！

半谷：当年，我在DATA EAST任资材部长的时候和当时担任社长以及专务董事的泷邦夫关系弄得有点僵，不过后来我还是跟他站在了一边，之后我们两个人一起辞职。在泷邦夫个人魅力的吸引下，开发部的一些年轻人也都跟着我们相继辞职，于是之后就顺势开办了Technos Japan。在歌舞伎町刚刚成立Technos Japan时只有很小的一间工作室，不过大家都在里面投入了极大的热情。



记者：国夫这个名字是不是引用了泷邦夫社长的名字呢？

半谷：虽然这个游戏是一个叫岸口的人做的，不过由于题目用了社长的名字，所以当时我们制作的时候非常拼命，谁都不想给社长的名字抹黑。岸口以前就读的学校似乎和《热血硬派》游戏里面的学校非常相似，所以后来他拿出了这个游戏世界观的计划书，泷邦社长在看过之后非常喜欢。虽然后来这部游戏非常畅销，但是同时也受到了家长会和学校方面的质疑，当时也造成了一些不小的麻烦。

中秋佳节的系列联想



10月6日是我国的传统佳节——中秋节。中秋之所以称为中秋，是因为农历八月十五这一天是在三秋的中。这天，天上的圆月分外明亮特别地大特别地圆，自古就流传下来了在中秋之时一家团聚起来赏月祭月的习俗。

其实最早时期祭月的日子是定在秋分这一天，秋分这个日子在农历八月内每年都会变动，所以秋分之时不一定有月亮，祭月却无月实在是大煞风景的，所以逐渐约定俗成，把祭月的日子固定在农历的八月十五日。通过科学严谨的论证，秋季地球与太阳的倾斜度加大，我国大地上空的暖湿空气逐渐消退，而此时西北风还很微弱。如此，湿气已去，沙尘未起，空气即显得格外清新，天空特别洁净，月亮看上去既圆又大，是赏月的最佳时节。可见古人把赏月之时定在八月十五实为明智之举，也又一次证明了我国古代劳动人民的伟大智慧。

NBGI在10月5日发售的《龙珠Z 电光石火！NEO》仿佛是为了给中秋节助兴，里面居然史无前例地出现了7只大猿。我们都知道赛亚人在月圆之夜才会变身成为战斗力恐怖的大猿，可能中秋的月亮太大太圆，龙珠里的大猿都耐不住寂寞，集体出来团聚赏月了吧。无独有偶，同是10月5日发售的《天诛 千乱》的封面中大大的月亮几乎占满了整个画面，难道忍者也过中秋节吗？





◀晴空白日的，他……他怎么变的身

仔细数来游戏中关于月亮的内容着实不少，月亮也是各个游戏中大侠猛男摆POSE拍封面的最佳背景陪衬物。《恶魔城》系列历代标题画面中总是高悬着一轮明月，我们的美少女战士每次必然高叫着"代表月亮惩罚你"出场，经典RPG《露娜传说》更是以月亮展开了整个精彩的故事。当年MD版《超级忍》第一关背景中的那轮明月也不知道迷倒了多少玩家……





大家拿到本期杂志时早已过了中秋节，不过在此还是要借游戏立方的地方向大家说声中秋快乐！不论学习还是工作有多忙，都应该抽时间和亲人们多聚聚。

掌机动态扫描

文 零下

PSP TA-82首次软件降级成功

众所周知，TA-82型主板的PSP是软件降级的一个死角，之前几个被证实确实可行的降级软件均标明无法对应TA-82型主板。

而TA-82型主板为什么不可使用软件降级呢？这是因为TA-82型主板是2.50系统之后才被开始使用的，而1.50系统的时代根本不存在这种主板，固件程序也就没有对应此种型号主板的“驱动”。另一方面，所谓的的软件降级，其实仅仅是利用系统漏洞，以及SONY的官方系统升级包来实现的“非正规升级”。换句话说，软件降级是“强行”将1.50版固件程序装进高版本的机器。如此一来，被强行安装了1.50系统的TA-82型PSP就无法正常启动(俗称“变砖头”)。

而市面上还存在一种叫做“硬降”的服务，价格在200元左右，通过使用特殊硬件来刷写PSP的固件芯片的手段来实现降级。使用这种方法进行的降级所使用的并不是SONY的官方系统，而是一种特制的拥有2.50以上系统才有的TA-82型主板的“驱动”的自制1.50系统，并非原装的SONY官方1.50系统。之所以曾经出现过“硬降”之后，光驱使用不能，MAC地址不匹配等等问题，这是因为当时的自制1.50系统的技术并不成熟，拥有许多BUG，但如今这些问题都已经解决，使用起来与普通的1.50系统没有任何区别。


▲UMD仓盖后电路板上标有IC1003是TA-82主板的特征。

细心的读者看到这里就会发现，理论上来说，TA-82型号主板的PSP仅仅是不能降级到2.50以下版本。但如果从2.71降级至2.50是不会出现问题的。于是我们的Dark_AleX就用事实证明了这个推断，并发布了通用型2.71降级程序。通过这个程序，你可以利用SONY的官方升级包，将手中的2.71版PSP降级至任意版本，无论是1.50还是2.00，乃至2.70都可以实现。但前文也介绍过了，TA-82型主板的PSP虽然也能够使用这一降级程序，但2.50是其降级的底线。

PSP 2.71版运行ISO成为可能

目前市场上的PSP的价格分为两个档次，价格略高的是1.50版以及可以降级的高版本PSP（非TA-82），价格较低的是不可降级的高版本PSP（TA-82），两者的差距要相差两百至三百元。造成这一差价的原因则是1.50版系统才可以通过记忆棒来玩到游戏ISO，而尽管此前高版本PSP已经可以通过eLoader运行模拟器和其它自制程序。

然而现在，2.71版系统也能够成功运行ISO了，并且和主板型号没有任何关系，无论是TA-82还是非TA-82。

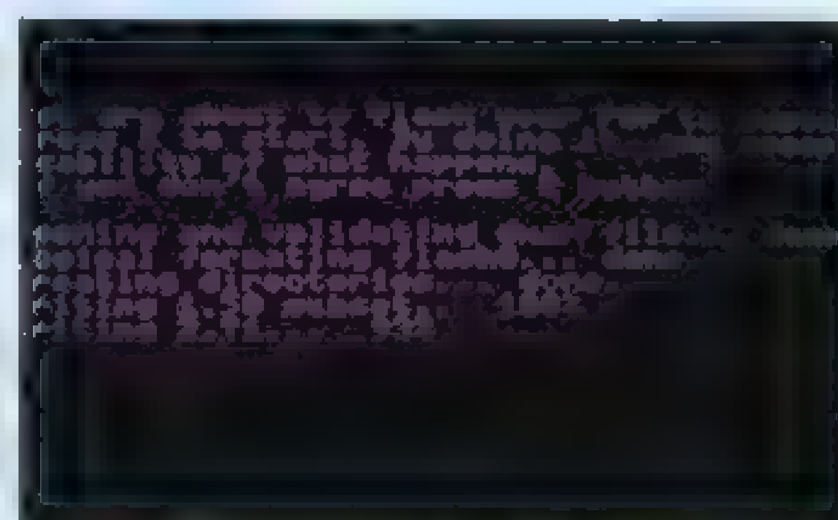
Dark_AleX制作了一个名为“Homebrew Enabler for 2.71”的小程序（意为：让自制程序在2.71系统上成为可能，后文统称HEN），版本号Rev.A，证明了他之前提出的从2.71系统下直接启动自制软件的推论。该程序依旧是利用TIFF图片漏洞得以启动，通过向系统及主机内存写入一段代码，避开系统对非官方软件的检测，使自制软件的使用成为可能。

▲利用TIFF图片漏洞运行的HEN

之后Dark_AleX又对HEN进行升级，在Rev.B版本中加入了对应DevHook的启动接口，并发布了与HEN相匹配的修改版DevHook（ISO引导软件），并且让DevHook直接读取主机上的2.71系统程序，而非像1.50版主机运行2.71系统需要模拟，大大提高了运行速度。最后Dark_AleX将HEN升级至Rev.C版，加入编译于用户模式下静态ELF的程序，使得之前运行于1.50系统上的自制程序都可以通过HEN直接在2.71系统上运行，不需要eLoader。

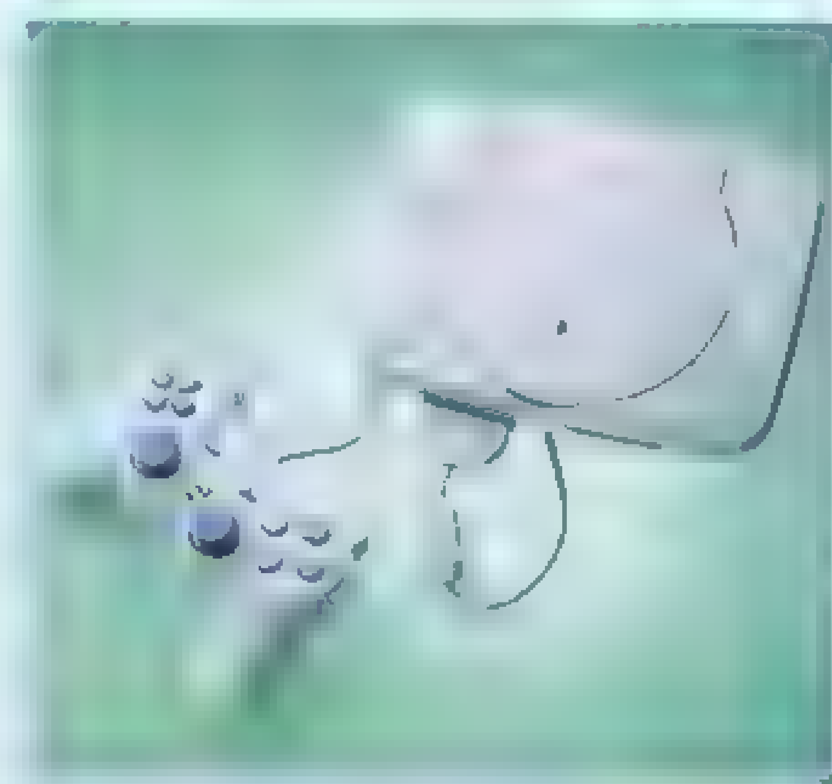
PSP 自制系统2.71 SE-A

还是来自Dark_AleX的消息，在HEN之后，Dark_AleX发布了他的自制系统“2.71 Speacail Edition A”。这是一个结合了1.50系统及2.71系统的混合版系统，拥有2.71版系统的所有功能，浏览器，WMA等等；也拥有1.50版系统的特性，运行自制程序，换句话说，是拥有2.71系统外貌的特殊的1.50系统，该系统不仅可以直接运行2.71版自制程序，更可以直接运行1.50版自制程序，并且可以自由的选择任何版本的系统进行升级和降级：只要把官方升级包直接拿来使用就好了。


▲正在安装2.71 SE-A系统。

PSP 非官方PS模拟器发布

SONY官方曾表示，将与PS3同时推出的3.00系统附带有PS模拟器功能。从而实现在PSP上运行PS游戏，这意味着当年无数的游戏将再次活跃于我们的手中。然而现在，一款非官方PS模拟器PSX-P已由一名叫做Yoshihiro的国外Hacker开发完成，并正式对外发布。与此前的几个只能运行DEMO的PS模拟器不同，PSX-P是目前发布的惟一确实可以运行商业游戏ISO的版本，目前版本号为beta1，已经能够相当可观的PS游戏了(iso或bin格式的光盘镜像)。但作者表示由于缺少动态编译，目前速度方面还不时很理想，大型的3D游戏大约只有十来帧。但无论如何这对于模拟器的发展是一个重要的里程碑，相信不远的将来能够有全速运行的新版本发布。



NDS 烧录卡也能震动

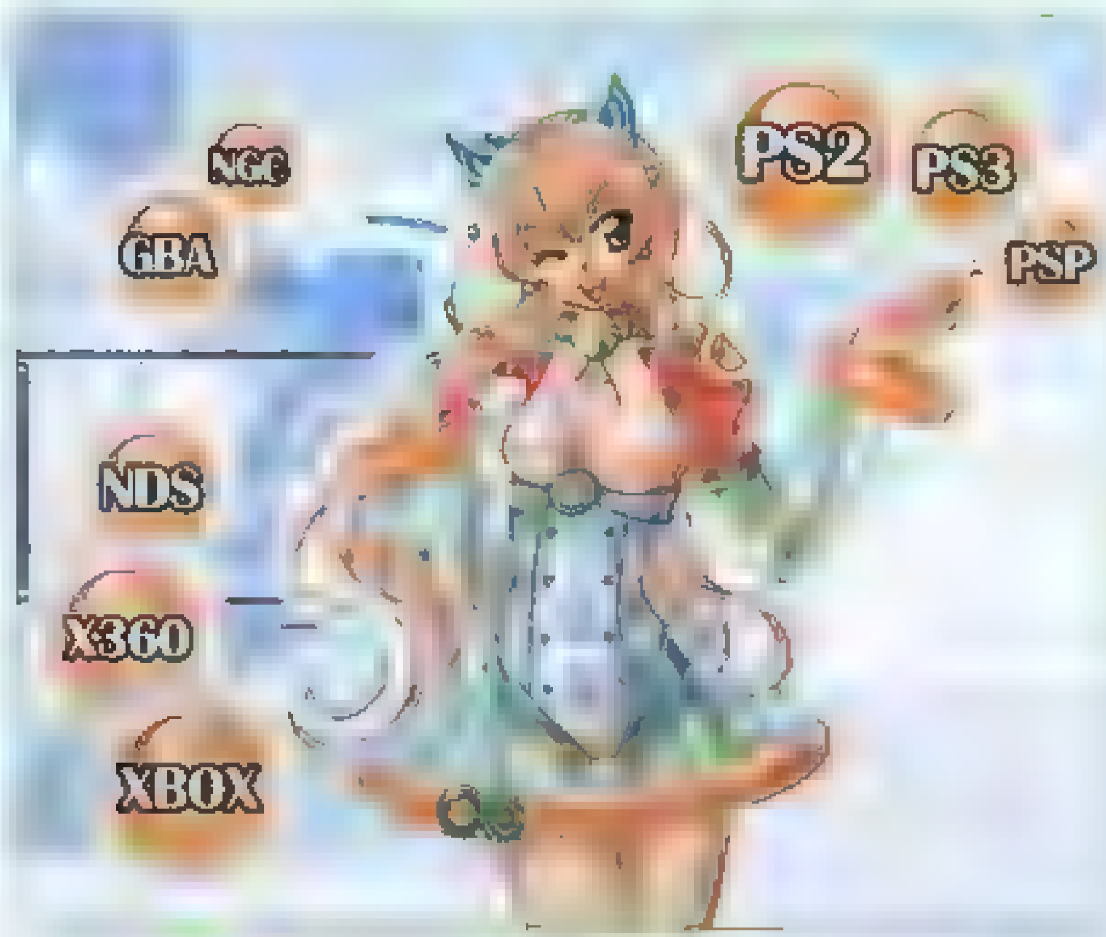
由于烧录卡占用了SLOT-2接口（GBA卡槽），所以使用烧录卡运行游戏就无法使用同样占用SLOT-2接口的NINTENDO官方震动包，使得了一些本应有震动机能的游戏失去了一部分游戏乐趣。

而SC震动版（RUMBLE）系列则很好的解决了这个问题，通过内置微型震动电机，SC震动版不仅可以对应原先就对应震动机能的游戏，如《银河战士 弹珠台》在游戏中撞击特定的地点就会产生振动，而且可以令原先本不具有震动设定的游戏也可以使用震动机能，例如在游戏中攻击敌人按下键时机器就会随之振动。

SC震动版系列分为三个版本，分别对应SD卡、miniSD卡、microSD卡，价格均在190元左右。



▲微型震动电机



Hardware 硬件

①PSP用记忆棒玩游戏和用UMD玩游戏，在画面上是不是前者比后者好呢？②应该怎么用PSP看电影呢？我先在PSP同级目录里创建名为“MP_ROOT”文件夹，在此文件夹里再创建一个名为“101MNV01”的文件夹，最后把MP4格式文件放到其中，可是我在影片选项里却根本找不到文件；如果需要观看AVC文件，又该如何操作呢？③怎么把网上常见的电影改成MPEG4格式呢？④听说电玩店会出售一种PSP游戏存储DVD碟，如果买到的话，是否要先把碟里的PSP游戏拷进电脑，再拖到PSP里呢？⑤我1.5版的PSP工具选项里没有“主题设定”选项，可是说明书里却有，到底是怎么回事呢？［北京 朱才茂］

①使用记忆棒和UMD光盘玩PSP游戏，在画面上并没有任何区别，惟一的差别则是使用记忆棒进行游戏的读盘时间明显会比UMD光盘快很多。②请确定你已经将MP4格式的文件放入了上述的文件夹，并保证该文件的文件名是“M4V*****”的格式（*号部分可使用数字，但绝对不能出现汉字）；在“MP_ROOT”文件夹内建立名为“100ANV01”的文件夹则用于存放AVC格式的文件，文件名格式为“MAQ*****”，且AVC文件只能在2.0以上版本的PSP才可运行，最后进入“Video”选项就可以正常的欣赏电影了。③网上关于转换MP4格式的软件和教程很多，利用搜索引擎可以很容易地找到，你不妨多加利用。④你所提到的PSP游戏存储DVD碟应该是电玩店直接将PSP游戏的ISO文件刻录成的DVD，在已经安装引导程序的前提下，你只需要将其中的ISO文件拷贝到PSP中的相应目录内就可以正常的进行游戏了。⑤如果你的说明书里有关于“主题设定”的说明，那么说明你的PSP应该是从高版本的PSP降级到1.5版本的，因为“主题设定”的选项只会出现在2.0版本以后的PSP中。

①现在X360的D盘已经成熟了吗？②在网上下载的PSP游戏存档应该放在PSP的哪个文件夹里呢？需要什么步骤吗？［上海 马尧华］

①晴天从目前编辑部所在地的电玩店已经了解到X360的D盘已经相当成熟，而且价格也日趋便宜，看来X360在国内的前景将是一片大好。②你从网上下载的PSP游戏存档如果是文件夹（其中必须有“.SFO”为后缀的文件和名为“SAVEDATA”的DAT文件），只需要将其拷贝到PSP文件夹中的SAVEDATA里即可；如果只有单独的文件，建议先进入游戏保存一个存档（主要用于确定游戏存档所对应的目录），然后再使用你下载的存档将其中的文件替换即可。

①我买了一台2.6的PSP降到1.5后买了一张《真名法典》，但是玩起来游戏读盘时间很长，而战斗时输入指令后蓄力有时会出现定格的现象，我检查了UMD，并没有发现上面有什么损伤或脏东西，难道是光头的问题？②我用Devhook 0.41a引导程序怎么玩不起《极魔界村》ISO游戏呢？只要一运行就会出现黑屏，过一会儿就自动关机了。③《怪物猎人P》中的4星任务“見えざる飞龙、バサルモス！”要怎么做它才会出现呢？我到处都跑遍了，就是不见它的影子。［重庆 高俊嘉］

①根据你所描述的情况，可能是你的光头出现了问题，你不妨请电玩店的工作人员进行更详细的检查。②建议你使用Devhook 0.46，运行《极魔界村》的ISO之前将“Firmware”一项设置为“2.71”，这样应该就可以正常进入游戏了。③此任务中的岩龙会出现在火山地图的2、3区，由于它通常躲在地下，并且背的形状与周围的岩石十分相似，但仔细看的话还是能发现一定的区别，此时你只需要走到它旁边就可以将它引出地面。

PSP1.5版本是否已经停产？市面上1.5版本的PSP是否大多数都是高版本降下来的呢？怎么才能区别？［上海 马尧华］

PSP1.5版本的确已经停止生产，目前市面上非降级版的PSP已经十分罕见，要想辨别PSP是否从高版本降级的方法只能从一些细节上去判断，例如说明书上有关系统菜单的说明（“主题设定”在1.5版本中是绝对不可能出现的），不过降级的机器在使用上和最初的1.5版本并没有太大的差异，一些常用的软件都可以正常的运行，你不妨作为购买时的参考。

Games 游戏

能解决我实际问题的小编，有一个问题想得到你们的解答。GBA版《牧场物语 矿石镇的伙伴们》（男生版）的锤子怎么升到祝福级呢？［长沙 刘卓］

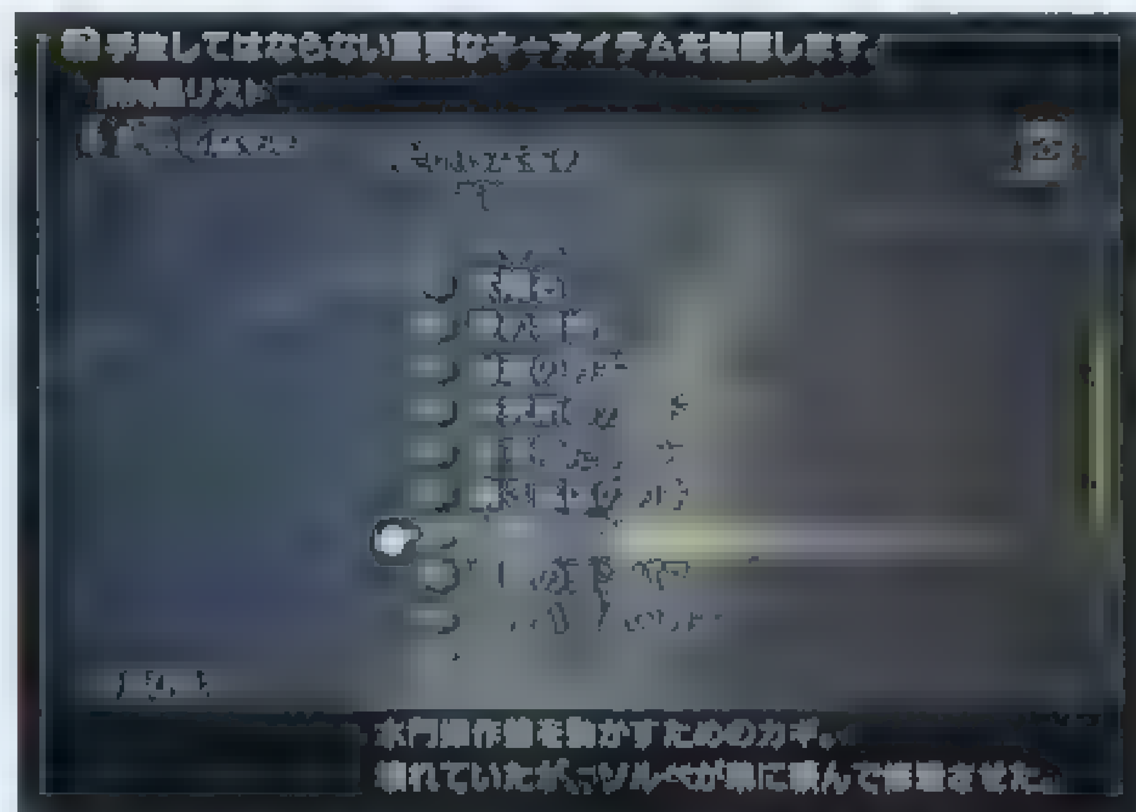
首先你需要前往“湖边矿石场”59层获得“诅咒锤子”，之后连续装备它超过10天就会得到“祝福锤子”了。虽然诅咒级物品需要消耗5倍的体力，但是进化到祝福级后就会成为游戏中最强力的工具，这也许就是所谓的“先苦后甜”吧。

我在玩《最终幻想XII》时遇到了一些问题，希望你能指点一下。①为什么地下水路我只能从右边的门进入，左边的门始终无法打开，而且进去之后只能在“最终处理区画”活动，其余地区都被水阻断无法通行，导致我无法取得“不净王”？②149期中说按下R2键锁定目标会出现大视角，可我按R2只是启动“逃跑模式”，不知道是什么原因呢？［宜兴 聂士凌］

①以下为获得不浄王キュクレイン的具体步骤：

（1）完成讨伐任务“地下水路に消える”，之后调查委托人身后的桌子得到“空き家の手纸”；

（2）完成A级任务“落とし物にはモブがつく”，最后得到报酬“水门のカギ”；



（3）返回王都的地下从右边的门进入“カラムサイズ水路”，从地图下方的出口进入“中央制御区画”；

（4）先关闭第3和10区的“水位制御装置”（关闭后会发出黄光），进入“第三处理区辅助水路”关闭尽头的机关（这里的四个机关只能同时关闭其中两个，需要注意）；



（5）再次返回关闭第4和11区的“水位制御装置”，进入“第四处理区辅助水路”关闭尽头的机关；

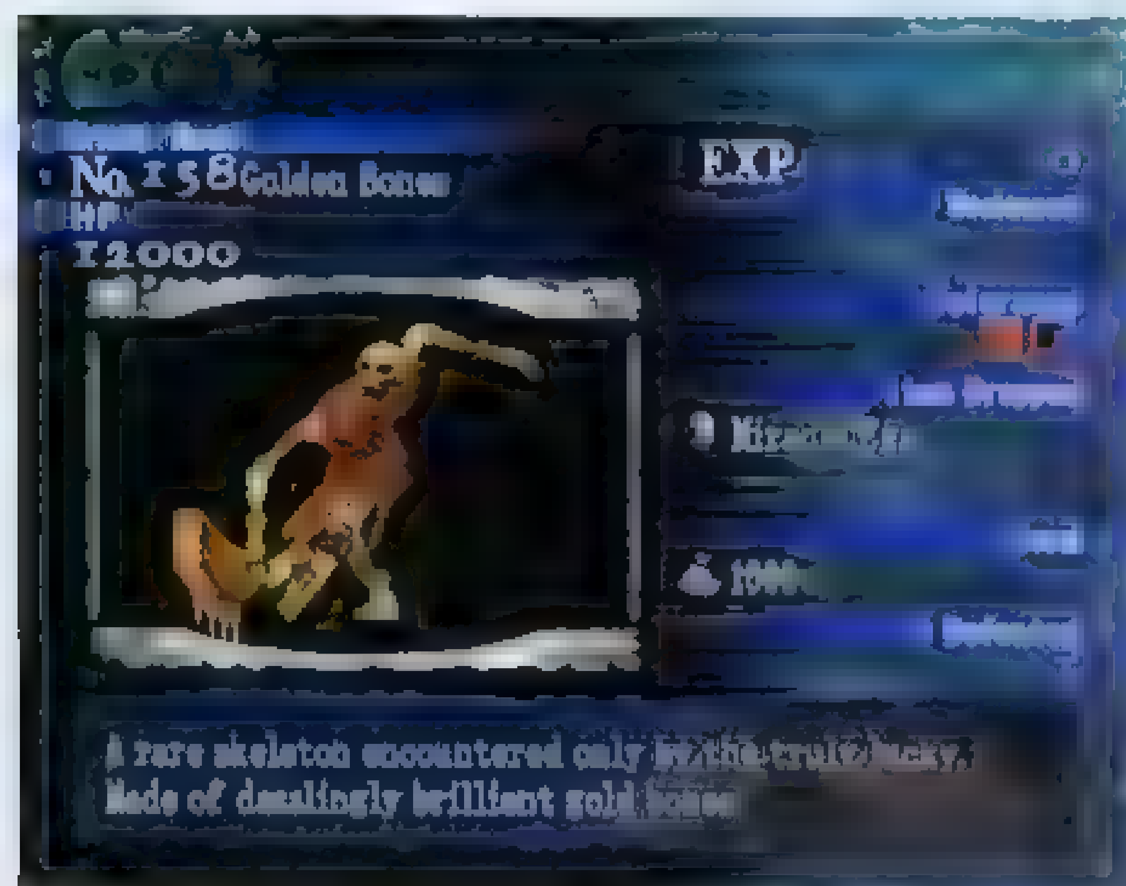
（6）最后关闭第3和4区的“水位制御装置”，在第一处理区的尽头就是和不浄王キュクレイン的战斗，除了有较高等级外，及时解除异常状态才是消灭它最稳妥的方法。

②长按R2键只会启动“逃跑模式”，按下L2才会进入“视角锁定模式”。

最近本人沉浸在《恶魔城 晓月的圆舞曲》中，有几个问题却一直困扰着我。①6级魔法师使魔“Gant Head”移动一小时就能召唤火龙攻击，为什么我带着她移动了超过90分钟还是不见其拥有这个特技呢？②终极恶魔使魔“The End”要用1级“Gale”加武器W49打出40个水晶才能进化出来，而我打出来的结果却将“Gale”进化成了2级的“Brow”，再打了100个水晶才进化出了“The End”，这种情况正常吗？③终极恶魔使魔“The End”的特技“钻地爆炸攻击”，我打了200多个水晶也没有出现，这是什么原因呢？④艾亚隆神殿废墟最西边的房间，消灭掉所有强制出现的敌人

会获得一个“HPMAX UP”的奖励，为什么我却始终没有看到呢？⑤巴耶赫特山脉BOSS屋外的记录点，我反复进出了30多次，却始终刷不出金色骷髅，究竟是怎么回事呢？[上海 傅玉]

①在带使魔移动的中途千万不能一直撞墙原地踏步，这样是不会累计时间的，只要不偷懒，相信一个小时后你就可以看到效果了。②“The End”的条件就是装备No.49的ISAAC枪打满100个水晶，所以出现这种情况也是正常的。③“The End”的特技“Exploding M.Circle”需要击倒20个30级以上的敌人才会得到，而并非通过打水晶来获得。④你所说的地点应该不会出现这个道具，看看是不是你记错位置了。⑤这里的确需要一定的耐心和运气成分，由于金色骷髅出现的几率完全随机，再多试试看吧。

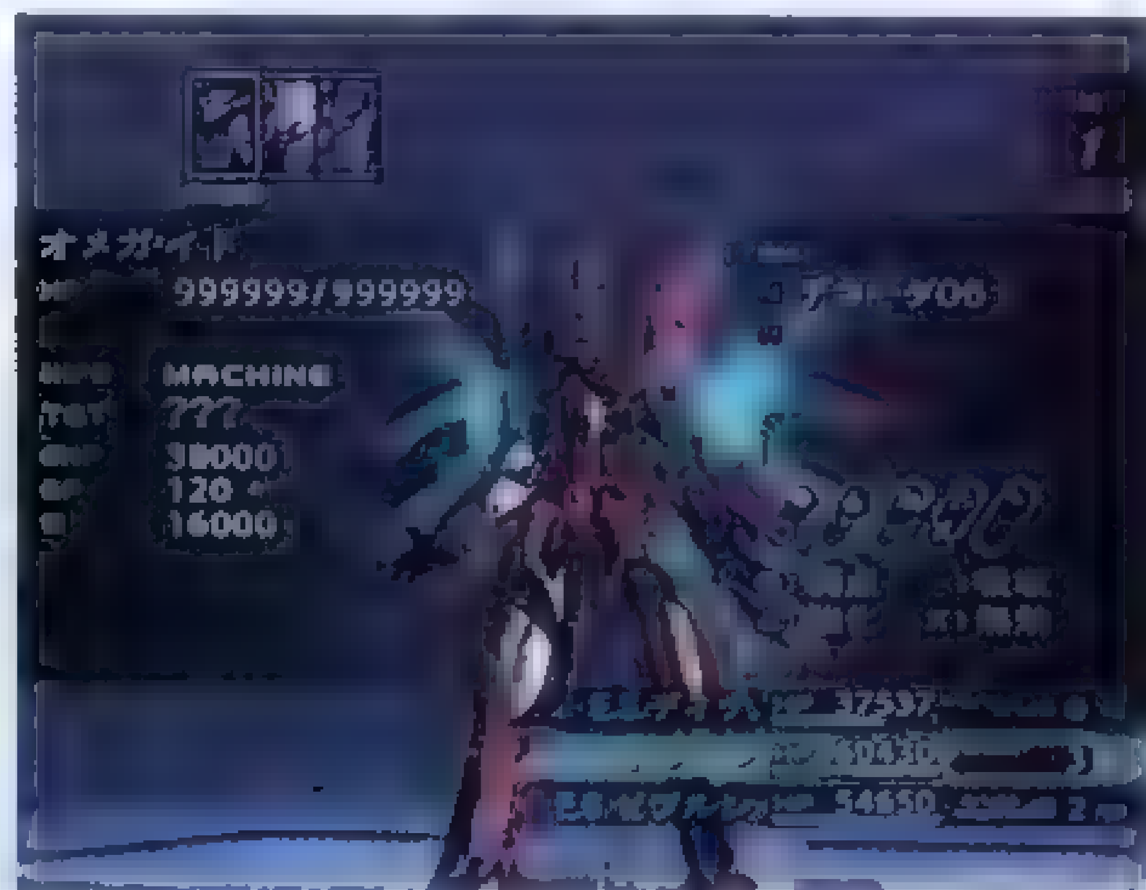


最近我在玩PS2的《博德之门 暗黑联盟》，当我下到第三层打完那里所有的敌人后，就会出现一个上去的楼梯，上去后就返回了街道，难道不能继续往下了吗？是不是那有一个男人，跟他对话并答对他的问题才可以？游戏不会打到这里就完了吧？到底要往什么地方走呢？[zhangzhe]

第一章开始后，首先和城市的护卫队长对话接到“消灭下水道怪物”的任务，然后进入城中央的下水道消灭完所有的敌人返回和他对话即可，最后去酒吧与其中的所有人对话就可以让情节继续发展下去了。

各位小编你们好，我想问几个关于《异度传说三章》的问题。①请问1号门的钥匙在哪？攻略上说在“浮游大陆神庙”，我去找了但也没找到，而且“浮游大陆神庙”我坐石头向上走时，看见下面还有地方没去，但找了很久又不知道从哪进入？②M.O.M.O的最强武器说是要找小狗，但小狗应该去哪找呢？③3号门要打赢那个机器人才进，但那个机器人也太强了吧，有没有什么巧妙的打法呢？[x_iori21]

①游戏后期返回“浮游大陆神庙”，调查台座才能进入你所能看到的下方区域，第一次到达时是无法进入的，第一号门的钥匙也在其中，仔细找找看吧。②游戏后期先去飞船上“女性限定房间”内同机器人对话得到关于狗的情报，然后去デュランダル跟着狗前往パークエリア，与最后的小狗对话得到重要道具后返回与最初的机器人对话就会得到M.O.M.O的最强武器了。③要想战胜3号门的エルデカイサーΣ，建议先前往6号门获得特殊道具“EKデバイスB”并学会召唤“ブラックエルデカイサー”，最后选择我方EP最多的三位同伴，战斗开始后一直使用该技能就可以轻松获胜。不过要想突破6号门仍然需要面对本作的最强敌人オメガ·イド，建议第9章买好最强的E.S.装备并保证我方机体的HP都在60000以上再进行挑战，芯片建议装上“チャージ回复量增大”和“チャージ异常状态回复”。战斗中尽量使用LV1的以太进行攻击，当BOSS发动“狂战士の波动”后立即防御，只要有足够的耐心就会获得最后的胜利。



《女神侧身像2 希尔梅丽娅》里理查德杀奥丁后留下的“大いなる教书”和“暗の法衣”怎样才能装备呢？[江苏 冯晓君]

这两个道具是理查德的专用装备，你只有在隐藏迷宫中收得他才能够装备。

《女神侧身像2 希尔梅丽娅》的红莲迷宫里“神を斩获せし者”是不是可以反复拿取呢？[沈阳 王羽中]

咎人の剑“神を斩获せし者”可以在第11周目红莲迷宫イセリア·クイーン门外的右侧凹处获得，有且只有这一次。

我有关于《怪物猎人2》的问题想请教。游戏中的矿场是干什么用的？怎么我走进去一个人都没有呢？[珠海 陈志达]

当游戏进行到第一次大本营升级后，矿场中会出现一个NPC，每次出发完成任务之前在商店买一把锄头交给他，这样每次返回时可以从他那里得到挖出的物品，只要不断让其挖掘就会使矿场升级，其中“古塔の书”的后篇只能使用这个方法才能得到。

我有几个关于《怪物猎人2》的问题希望得到解答。①任务中的狩猎与讨伐有什么区别呢？个人感觉好象只要把目标解决就OK了。②龙骨（小、中、大）打什么怪物能够有较高的几率得到？③ランボスの白鳞和大猪の皮如何获得？④密林中的一种像大黄蜂的昆虫，我用片手剑和大剑打它都会把它打散，无法从其身上剥得物品？有什么办法才能顺利拿到它身上的物品呢？[南京 刘寅]

①狩猎是指消灭指定的怪物达到一定的数量；讨伐则是消灭指定的怪物，两种任务的区别主要在于消灭敌人的数量，通常情况下，讨伐任务的奖励都比狩猎要多不少，但是难度也相对较大。②龙骨（小、中、大）可以分别从密林地区的アプトノス、沙漠地区的アプケロス和4星任务“女王の栖まう土地”中的リオレイア身上剥取。③ランボスの白鳞需要从雪山5号区域的白ランボス身上剥取；大猪的皮则需要在从密林的ドスファンゴ身上剥取。④对付这种敌人最佳的方法是使用带毒效果的武器（例如：弓配上带毒的箭），等敌人中毒后自然死亡就能剥取它身上的物品了。

我刚刚把《死魂曲2》的easy难度通关了一次，目前100个文件收集到了95个，除了3个目前收集不到以外，其中的47和65号两个物品怎么也找不到。65号在攻略说先拿到64号的瓶盖，然后在里门的揭示板就会出现“宇宙冷战的海报”，这时才能兑换奖品，不过我却不知道里门在哪里，但在后门旁边貌似确实是有一个木板，但是上面什么也没有，到底怎么才能兑换奖品呢？[stef xo]

47号物品调查“ブライトウィン·エントランス”场所内柜台里的柜子即可获得。至于你所提到的木版，在已经取得64号物品的情况下调查它就可以兑换奖品了。

①《大神》中在神木村祭坛为什么画不出太阳来，是不是没有下山调查？②《战神》第一关海蛇体力被打到一半以下为什么又会回复，总是打不完？画面的暂停提示，又是什么意思呢？[个就]

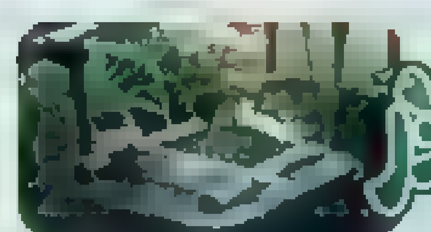
①这里的确需要下山调查村口的石头人，这样再次返回祭坛才能使用“画太阳的能力”。②如果你是指第一关最初遇见的海蛇，当画面出现提示后，迅速按下手柄上和画面所显示对应的按键就可以使用特殊攻击消灭掉它；如果是第一关最后的BOSS，则需要先消灭旁边的两只小海蛇，攻击它们一段时间就会让其陷入昏迷状态，随后爬上旁边的桅杆使用上方的轮盘就可以将它们钉死，对付最后的大海蛇，就要先爬上正中间的桅杆，当其咆哮时并没有攻击判定，只会将玩家吹离平台，看准时机攀爬在平台边缘可以躲过，只有抓住它攻击落空后的硬直时间进行攻击才最为稳妥，当画面再次出现提示后，快速连按○键就可以将其撞向中间的桅杆，反复数次就会迎来胜利。最后调查龙的嘴里会得到钥匙，返回之前无法打开的门前使用即可过关。





邪魔院

〖体会异国文化的魅力〗



栏目主持：邪魔天使

邪魔天使的随笔

这段时间在玩美版的《FF XII》，从来有过16：9的《FF》居然对应16：9了，虽然只不过是个画面比例的改变，但玩起来却别有一番味道，而且这次美版的配音感觉还很不错呢，令人意外的是巴修的声音还可以，至于那所谓主角就有点……还行吧。不过在玩美版《FF XII》的时候GBA的《FF V》又来了，啊，真要命，到底玩哪个才好呢？

闲聊日语

作者：张宏

日语中对生物和非生物的区分

笔者以前在一个日语学习BBS上看到有一个网友用日语写的日记，写得不错，只是有一句话有一个明显的毛病，那句话的大意是：学校允许同学们带词典去考场。那位网友用的是"辞典を連れて試験場に行く。"您看出毛病了吗？

日语有一个特点，就是有少数动词，是区分生物与非生物的，最常见的两个动词就是"いる"和"ある"（有），前者用于生物，比如"鳥がいる"（有一只鸟），后者用于非生物，比如"木がある"（有一棵树）。有些初学日语的朋友，以为在日语中，只有这两个单词，用来区分生物与非生物，其实不然，还有少数单词，也是区分生物与非生物的。

比如"連れる"和"持つ"，两者都有"带着、拿着"的意思，但前者只能用于生物，比如"子供を連れて来る"（把孩子带来了），后者只能用于非生物，比如"辞典を持って来る"（把字典带来了）。现在您知道那句话的毛病了吧？

看到这里，日语好的朋友可能会反驳我，说在日语中，有一个单词"道連れ"，难道不是"連れる"用于非生物吗？从字面上看，好像是这样，但这个"道"字，并不是指"道路"，而是指"在旅行途中的同伴"，所以这个单词一般译为"旅伴"，所以说到底，还是指人。

経典台词



★咎人は裁かねばならない。例外は無い。

★罪人必须受到制裁，没有一个例外。

■すまない。神の力といえども全能では無いのだ。

■对不起，神的力量并不是万能的。

◆私に出来るのは、その苦しみを終わらせることだけ。

◆我能做的只有让痛苦结束。

这是《VP2》里面三位女武神用决之技干掉对手后的胜利台词，大家能从它们中判断出到底是谁说的么？呵呵，联想一下三位女武神的性格就可以猜到啦。第一个是大姐亚莉，第二个是蕾娜斯，第三个是小妹希尔梅丽娅，联想到她们的性格以及遭遇，我们就能从中看出亚莉说话很强气，蕾娜斯说话很有哲理性，而三妹希尔梅丽娅的话则是体现了她与命运的抗争。

东瀛采风



所谓舞妓·艺妓

舞妓和艺妓的读音分别是まいこ和こげい，别称有舞子、半玉（はんぎょく）、御酌（おしゃく）、艺者（げいしゃ）、玄人、姉さん、姐さん、其れ者（それしゃ）等。舞妓、艺妓是在宴席上为客人唱歌、跳舞、弹三弦琴助兴的女性。舞妓是在成为艺妓前对未成年少女（15岁到20岁）的称呼，舞妓在经过5年修行之后才成为艺妓。舞妓·艺妓的世界非常严格并具有独特传统，在成为舞妓前的阶段称为"仕入"，少女们在置屋（指舞妓·艺妓所属的店，在这里接受训练，然后送往茶屋）与前辈（也就是"姐姐"）共同生活，在这里她们将接受舞蹈、礼仪、和服的穿法等训练，一年后将作为舞妓初次登台。作为舞妓的5年时间里，少女们还要继续为成为艺妓而进行学习，她们要从"姐姐"那儿继续学习舞蹈以及三弦等各种乐器的演奏方法，以及最为重要的接客之道，在这里她们不必做端茶倒水、扫除、洗涤等工作。当结束了舞妓的修行后，在经过"衿かえ"的仪式后成为艺妓。所谓艺妓就是指有"艺能"的"妓"（女性），跳舞唱歌自不必说，待客、丰富交谈的话题、女性魅力，这些都是她们需要磨练的东西。

起源于茶汲女的舞妓·艺妓

舞妓·艺妓起源于距今300年的江户时代位于京都八坂神社东山周围的水茶屋，所谓水茶屋是给那些参拜神社寺院的旅人而设的类似茶馆性质的店铺，这些店铺的茶汲女（ちゃくみおんな，指给客人端茶倒水的女性）会给客人唱歌跳舞，舞妓·艺妓就由此开始了。最开始这些茶铺只提供茶水、饭团给旅客，但不知从何时开始增加了酒、料理等东西，而那些女店员们也开始模仿歌舞伎那样弹三弦、跳舞，逐渐就形成了舞妓·艺妓，即使到了现在，以京都祇园为中心的花街，在严格的传统规矩下，艺妓·舞妓依旧非常活跃。

独特的装束

艺妓的装束有很多独特的地方，一个就是"だらりの帯"，这也是她们最具特色的装束，即所系的腰带的两端长长地垂在脚下，走起路来很有飘逸感，而京都有的艺妓特有的带子有5米长。要绑这个带子需要有很大的力气，所以系这个带子都是被称为男众的男性来担当。

艺妓还有个特殊的装束就是她们的发髻，舞妓要盘具有京城风格的发髻，根据资历不同而决定发型，在一些重要祭祀上还要梳不同的造型；而艺妓则是要戴假发，不管看上去年纪多小也要戴，因为这是作为艺妓所必须的体现女性气质的东西。

还有一个就是发簪，发簪的图案二月为"梅"、四月为"樱"、十月为"菊"，代表着四季的转变，比较少见的是"稻穗"，这是年初或花街始业式（每年一月七日舞妓·艺妓回到花街举行的仪式，以表彰去年成绩好的茶屋、舞妓、艺妓）时才戴的。



当然，最重要的就是艺妓的和服了，舞妓以及年轻的艺妓穿被称为"裾引"的和服，此和服的特点是很长，走路时要拖着走。由于此和服下摆特别长，所以必须用左手拿着才能走路（被拿着从带到下摆的这部分被称为"褄"）。由于用左手拿着"褄"，所以男性很难将手伸进和服的缝隙，这也暗示艺妓是"卖艺不卖身"。

雨滴：时光匆匆，转眼“阳光育成计划”已经举办了将近一年时间，在这一年里我们的读者一直都踊跃地参与其中，体现了无比的热情和执着。现在一年过去了，学校有以一年时间来检阅学生能力的考试，于是这一期的阳光学园将回顾这一年来优秀学员们的表现，让我们一起看一下在一年的时间里学员们的努力吧！

阳光学园一岁了！



最佳学员

狸猫柚子

15名编辑一致公认的最优秀的阳光学员，制作过多个欧美游戏的前线，以及在《游戏·人》上写过特稿，目前属于星夜麾下一员小将，玩龄13年。自觉攻99防0、属于做事不回头那种类型的人。狸猫柚子英文很好，因此参与最多的是欧美地区的游戏前线制作，对于制作这类文章自然十分有心得。

主要作品

[illegible]	[illegible]	备注
游戏机实用技术	前线狙击《荣誉勋章：空降》	2006年08期（总第149期）
	前线狙击《救世魔神》	2006年10期（总第151期）
	前线狙击《孤岛危机》	2006年12期（总第153期）
	前线狙击《恐龙猎人》	2006年13期（总第154期）
	前线狙击《抵抗：灭绝人类》	2006年13期（总第154期）
	前线狙击《灵异恐惧》	2006年14期（总第155期）
	前线狙击《精灵之书》	2006年15期（总第156期）
	前线狙击《除暴行动》	2006年15期（总第156期）
	前线狙击《超人归来》	2006年16期（总第157期）
	前线狙击《使命召唤3》	2006年18期（总第159期）
	前线狙击《赤钢铁》	2006年20期（总第161期）
	前线狙击《夺命双雄》	2006年20期（总第161期）
	手机专页	总第152、154、155、156期
游戏·人	特稿《古墓丽影历代记》	2006 2第16辑
	特稿《归来的无敌英雄—〈超人〉系列全接触》	2006.4第17辑



狸猫柚子的写作心得

[illegible]的地方。

正式转职成为UCG小编的阳光学员

晴天&小白龙

转职前名称：心情味道

从参加阳光学员到成为UCG的正式编辑，晴天的确从诸位老编辑身上学到了很多杂志制作的技巧，这里就和大家分享其中的一点心得，希望能对大家的写作有所启发。大家在杂志上看到的任何一篇精彩文章都是由文字和美术编辑共同完成的，文字编辑除了在行文时需要注重措词意赅之外，如何在有限的篇幅里合理安排文章的结构也考验着自己的综合分析和规划能力，通常在攻略文章中准确而醒目地标示出标题之间的从属关系，不但能让美术编辑在排列文章时更准确地把握文章的段落顺序，同时也更能符合读者的阅读习惯，也只有这样才能为之后的版面修饰工作打下良好的基础。



转职前名称：RX

加入阳光育成计划完全是一个偶然，不过也可以说是一个必然。这个计划对于每一个喜爱游戏的人来说，都十分具有吸引力。记得最初加入阳光育成计划后，被编辑委托的第一个任务就是翻译《波斯王子 王者无双》的剧情，身为英语专业的我可是一点都不敢马虎，前后查证了很多次，交差的时候还怕被编辑骂速度慢。但后来与编辑们熟悉起来以后，才发现其实大家都是很好相处的人，除了能够在一起畅谈游戏外，还会在制作攻略的时候给我很多建议，而也正是因为他们的指导，小白龙才能越来越成熟。感谢一直以来帮助过我的所有人，让我们一起为了梦想而奋斗吧！





迁徙的鱼

（见习编辑）

能在这里与大家分享心得，小鱼感到十分荣幸。成为阳光学员之前曾经有过写攻略的经验，虽说对在阳光学园的表现有所帮助，但也养成了一些写东西时的不良习惯（比如乱用标点符号、网络符号等，这些都是杂志上严格禁止的），这点在成为阳光学员之后有幸得到了编辑大人们的指正。

初来编辑部发现要学习的东西很多很多，（最重要的就是排版方面啦，只有文字精彩是不行的，如果不在版面上下功夫的话很容易事倍功半！）当然在大家的帮助和指导之下，我会努力再努力地使自己更快地融入这个团队。对于已经加入或准备加入阳光计划的朋友，小鱼想说——只要努力每个人都有机会，不过现在还有学业的同学一定要把学习摆在第一位。最后希望大家以后多多支持，我一定会“努力工作，拼命玩”，给大家带来更多更好的杂志内容。

园束语

自从阳光育成计划开展以来，在短短一年的时间里，阳光学员们已经在杂志上发表了30余篇文章，其中独立完成的有13篇，涉及范围包括前线狙击、特快专递、攻略透解等诸多栏目。当然，这还只是粗略统计，如果加上在《游戏·人》上发表的文章话，那么这个数字还会增加不少。另外，阳光育成计划还成功地将一些有突出表现的学员推荐到杂志《游戏城寨》上。现在，如果你也喜欢UCG，也想为了梦想而奋斗的话，就加入到阳光育成计划中来吧，只要你有激情有能力，UCG的大门永远为你敞开。

●未来的《游戏机实用技术》可能需要以下八类人才，你希望向哪个方向发展：

A ★具备足以看懂字幕的日语水平★喜爱日式游戏★擅长写日式游戏攻略
B ★具备足以看懂字幕的英语水平★喜爱美式游戏★擅长写美式游戏攻略
C ★精通英语或日语★能够熟练地翻译外语文章★能自行查找资料并汇总编辑的写作能力
D ★具备一般的英语或日语水平★熟悉游戏业界★有较强的策划能力和广博的知识，能够独立制作特别企划类的内容
E ★具备一般的英语或日语水平★文笔优秀，游戏面广★能够写出精彩的游戏剧情小说
F ★熟悉游戏市场行情★有丰富的游戏机硬件知识★有较强的动手能力
G ★思维活跃，头脑灵活★有组织策划能力★适合做节目或比赛的主持人
H 技术类：★熟悉电脑软硬件★熟悉局域网和INTERNET★熟悉游戏机的硬件★有编程能力

报名方式：



距离《再生》发售不到5个月时间，"《G.U.》系列"的第二作《思念之声》便接踵而至。它为大家解开了前作中残留的诸多谜题，却给了我们更大困惑。究竟"The World R：2"是为什么而制作，爱特莉是否能恢复意识，"三爪痕"是否真正消亡，一切让《思念之声》为我们解答吧！

前情简介

三崎亮是一名生长在富裕家庭的孩子，但父亲的期望以及生活的压力让他莫名地焦躁了起来。在这个时候他发现了网络游戏"The World R：2"。在好奇心的驱使下他化身为双剑士驰尾进入了游戏冒险。但一开始驰尾就被游戏中横行的PK团体盯上，并在迷宫中被其PK。在千钧一发之际一个神秘的角色欧范解救了驰尾，并希望他加入自己的工会"黄昏旅团"。虽然这是一个很不起眼的小工会，但因为会长欧范的行为一直被大家所关注。驰尾在工会的另一名元老志乃的帮助在游戏中一步步成长。但一次意外欧范在游戏中失踪，为了寻找会长，志乃被"三爪痕"进行数据抽取从而失去了意识。为了找到让志乃清醒的方法，驰尾开始了疯狂追击"三爪痕"之路……

几个月以后，驰尾已经是一名133级的终极PKK，经过不懈地努力他终于再次见到了"三爪痕"，但即使拥有很高的级别驰尾仍然不是"三爪痕"的对手。最终驰尾也遭到"三爪痕"的数据抽取，等级从133级瞬间变成了1级。正在奇怪的驰尾却看到许久不见的欧范。但在追击的途中却被初学者帮助工会的席拉巴斯和卡斯帕拦住，接着"月之树"的神和一个酷似志乃造型的玩家爱特莉也出现在驰尾面前。正当驰尾为自己的变化奇怪的时候，一个奇怪的工会"知识之蛇"忽然主动找上驰尾，并告诉他身上因为有游戏中最初的AI摩尔加纳的因子，因此与其他的玩家不一样，能够拥有别人所无法触及的能力——碑文使。驰尾对此不屑一顾，之后他在斗技场上看到了曾经使用了碑文使能力的安迪兰斯，为了找出这个奇怪的玩家，驰尾毅然参加了斗技场的比赛。经过千辛万苦终于战胜了安迪兰斯，驰尾在其中也逐渐明白了身为碑文使的能力和职责，就在这个时刻，八咫却告诉驰尾一个坏消息——爱特莉也是碑文使之一，而且她似乎遇上麻烦了。当驰尾急忙追击到目的地的时候却发现了他一直寻找着的"三爪痕"……一场大战，虽然打败了"三爪痕"，但随之而来暴走的AIDA却贯穿了爱特莉的身体……

.hack G.U. Vol.2 思念之声	Bandai Namco Games CyberConnect2	RPG
PS2	.hack G.U. Vol.2 君想フ声 2006年9月28日	6800日元
对应《.hack//G.U. Vol.1 再生》记录 记录对应Terminal Disc	推荐玩家年龄：全年龄	

.hack//G.U. Vol.2 君想フ声

文 雨滴　美编 菲菲

八百由旬书 剧情之书

作为一款比照网络游戏设计的游戏，《.hack//G.U. Vol.2 思念之声》（以下简称《思念之声》）的菜单自然很复杂。虽然之前在《再生》中我们曾详细介绍过一次游戏菜单，不过到了第二作，这些菜单仍产生了一些改变。



CV：樱井孝宏

本名三崎亮，17岁的高中生。因为父亲四有名大企业的部长，自己就读的又是有名的私立学校，因此感觉十分压抑。在游戏中驰尾在菜鸟阶段就惨遭PK，在志乃的邀请下加入"黄昏旅团"。但在志乃被"三爪痕"数据抽取陷入昏迷状态后，开始了疯狂寻找"三爪痕"的旅途。游戏最初驰尾成为了133级的终极PKK。但在与三爪痕的战斗中被数据抽取变成了1级。但他身为"碑文使"的能力却随之觉醒，为了拯救志乃，驰尾与游戏管理员"知识之蛇"工会的八咫联手消灭AIDA。



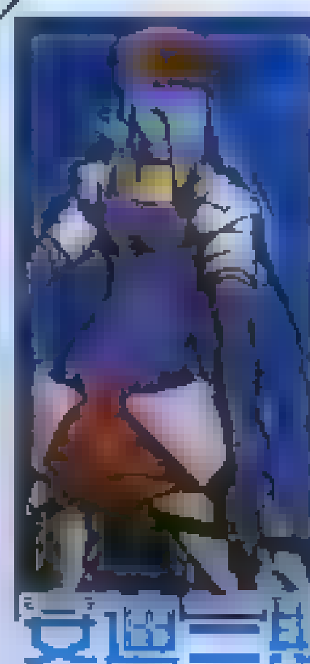
CV：名冢佳织

本名七尾志乃，现实中是20岁的大学生。与欧范一起是"黄昏旅团"的元老之一，为人十分温和。对初学者一直循循善诱，似乎与欧范在现实中也相互认识。在TV动画《.hack Roots》中被"三爪痕"袭击而丧失了意识，这个事件影响了驰尾，为了寻找让志乃恢复意识的方法，驰尾成为了恐怖的PKK"死之恐怖"。



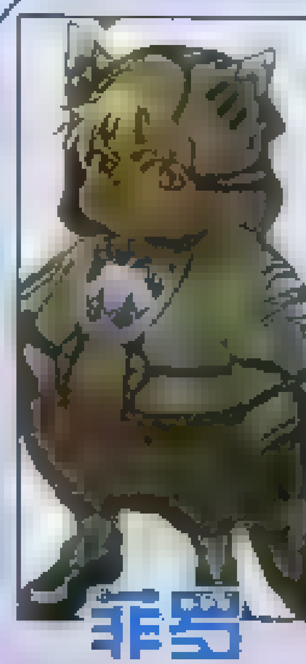
CV：三木真一郎

隶属于工会"知识之蛇"的碑文使，拥有第三相碑文"增殖"的能力，能够快速复制自己的一部分，在与驰尾的战斗中因此躲开了致命一击。虽然很早就加入了"知识之蛇"，但他在现实世界是什么样的人却没人知晓。大家只知道他很受女孩子欢迎，曾经担任过"カナード"工会的会长，同时也是曾经是波鲁特所在工会的副会长。



CV：斋贺みつき

拥有第五相碑文"诱惑之恋人"能力的碑文使，曾经是红魔宫的宫皇。在游戏《再生》被驰尾打败后一直处于消沉阶段，后来在驰尾的开导下决定跟随驰尾。虽然在游戏中的安迪兰斯是如此华丽和嚣张，但现实中的他本名一濑薰，居住在神奈川县，虽然已经20岁但一直没有工作待在家里，是一个十足的OTAKU。



CV：泷口顺平

本名中村小次郎，现实中是一个孤独的62岁老人，玩"The World R：2"只是为了打发时间派遣寂寞，他在动画中给了驰尾很多忠告和建议。在游戏《思念之声》中，菲罗依靠自己的残留意识告知驰尾传说中封印着重要道具"八相武器"的神殿。



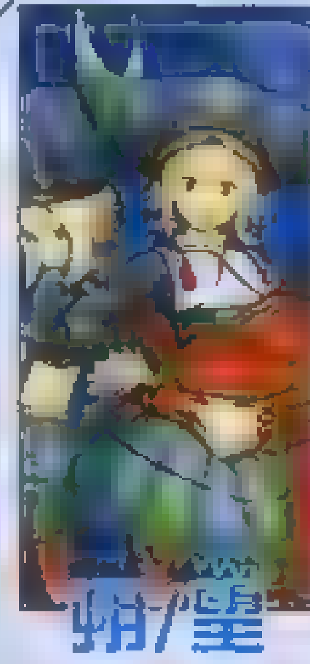
CV：川澄绫子

爱特莉在现实里其实是一名居住在千叶县的16岁学生，本名日下千草。因为曾经在学校被里同学欺负而有过一段拒绝上学的经历，不过现在她已经克服了这个恐惧在普通的高中就读。因为曾经被欺负过，因此游戏里的爱特莉选择了甚少战斗的治疗士作为职业。在《思念之声》中她的碑文使能力被神强制引导出来，也让驰尾了解了这个纤细女孩的内心世界。



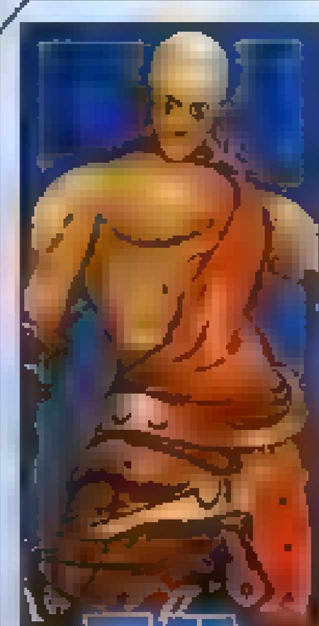
CV：小林沙苗

与库恩一样隶属于工会"知识之蛇"，拥有第七相碑文"复誓する者"的能力。帕依十分尊敬工会的会长八咫。现实中本名佐伯令子，职业是系统工程师，目前就职于CC社，从目前的情况来看，她在现实中很可能也是八咫的属下。她与八咫一样在游戏中有多个帐号，除了帕依以外，TV动画中出现的TaN工会的エンダー也是由她来操作。



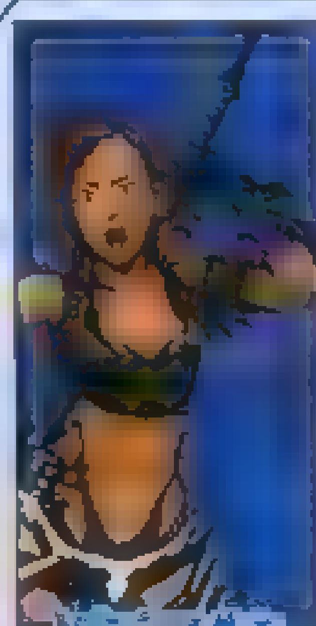
CV：丰口惠美

现实中是居住于和歌山县的小学生，实际上朔望这个角色是由一对双胞胎姐弟来操纵的。姐姐朔十分强势，而且疯狂地崇拜着安迪兰斯。弟弟望则是属于胆子很小的孩子，因为驰尾的帮助对他抱有感激之情。或许因为年龄的关系，他们的行动都会有一些任性的成分，有些时候十分让人无奈。朔望拥有的是第五相"策谋家"ゴレ的基因，在AIDA的影响下觉醒了自己的碑文使能力。



CV：山崎たくみ

表面上工会"知识之蛇"的会长，实际上却是整个"G.U.计划"的领导者，八咫通过"知识之蛇"查看着整个"The World"世界的一切现象。另外，"月之树"工会的四番队队长举、动画版TaN工会的直昆也是由八咫操纵着。目前惟一知道的是八咫隶属于CC社。



CV：平松晶子

一直追击着驰尾的PK，在被驰尾打败后一直耿耿于怀，甚至不惜让AIDA感染自己。现实中的波鲁特是一名14岁的初中生，本名妮娜・吉露赫艾斯，父亲是德国人，母亲是日本人，两人在她10岁时离婚，这场变故造成了妮娜暴戾的性格。



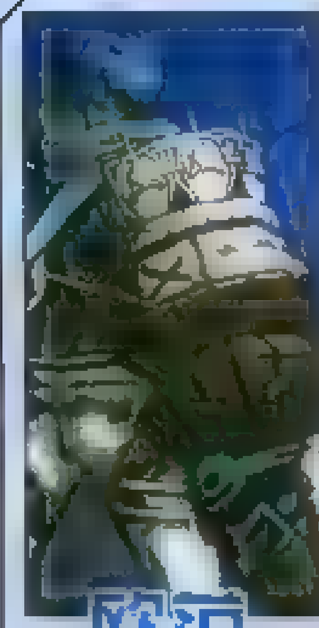
CV：矢岛晶子

与席拉巴斯一样是初学者帮助工会"カナード"的成员，他的声音估计让很多玩家在游戏的时候不禁震撼了一下。与游戏中差不多，现实里的卡斯帕是一名只有13岁的初中生。本名牧考太，目前居住在北海道，十分擅长《.hack》的卡片游戏《CrimsonVS》。



CV：迁亲八

在游戏里大火看起来很老，那只是因为他的阅历比较丰富的原因。大火本名绪方干久，在现实中是一名职业摔交杂志的编辑。目前居住在都内，有一个美满的家庭。大火曾经属于由斗技场宫皇们组成的工会イコロ，后来更成为驰尾的师傅，帮助驰尾认识到很多人生哲理。



CV：东地宏树

工会"黄昏旅团"的会长，但欧范却对工会的事务丝毫不关心，一直寻找着"黄昏之键"和"三爪痕"的踪迹。在游戏中刻意帮助了驰尾，一度在游戏中失踪，之后又忽然出现在驰尾面前。欧范的左手被一个巨大的束缚具所禁锢着。在《思念之声》的最后，这个束缚具被解除了，驰尾也从中得知了一个恐怖的真相。



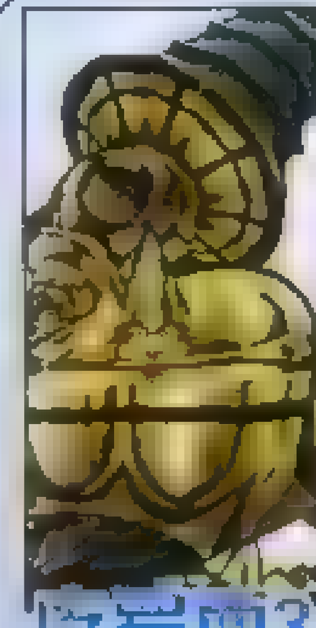
CV：家中宏

"月之树"的七番队队长，主要负责工会的警卫工作。性格火暴，曾经是一名PK，擅长使用大刀，被人称为"赤铁之鬼人"，后在神的劝说下加入"月之树"，武器也换成了枪。现实中松本名九藤真吾，是爱知县的高中生，年龄17岁。16岁时因为骑车发生事故在家修养的时候迷上了"The World R：2"。



CV：小西克幸

大型工会"月之树"的二番队队长。因为干练的行事作为一直深受大家爱戴，而"月之树"也因此被分为两派，一派支持会长榉，一派支持神。在《思念之声》中，他利用爱特莉达成自己的目的。在现实中的神其实是一名只有10岁的小学生，本名鹈池トオル。居住在东京，成绩优秀运动万能，是家长心中的好孩子。



CV：小野坂昌也

本名松山洋，一直就职于CC社，是一个从性格上一点都看不出年龄的39岁大叔。松山从"The World R：1"时代起就化名"ぴろし"在游戏中冒险(这次的3该不会是代表着第3个ID吧……)，而且利用职权制作了一个十分特殊的PC形象……虽然是CC社的职员，但似乎一点都不了解关于"G U 计划"的任何事情。



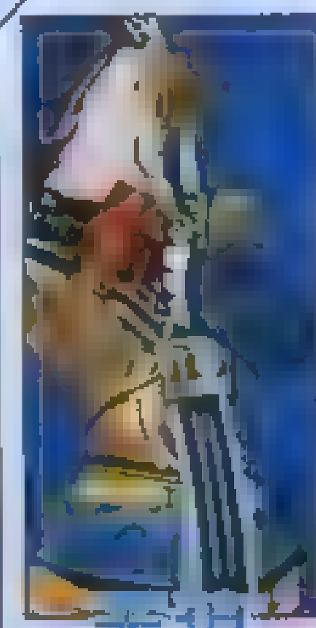
CV：阪口大助

初学者帮助工会"カナード"的成员，现实中的席拉巴斯是一名居住在宫城的大学生，本名森野优一。森野为人和善，而且与游戏中一样乐于帮助他人，因此在学校里很受欢迎，目前加入了社团——"UMA研究会"。



CV：浅野真澄

前红魔宫宫皇，后被安迪兰斯打败，为了帮助天狼恢复正常与驰尾一起调查AIDA污染的事故，却不料……现实中的摇光本名仓本智香，是在北海道就读的16岁高中生。因为十分喜欢读书而担任了学校的图书委员。



CV：千野一伸

碧圣宫的宫皇，虽然外表看起来十分睿智，但却十分害怕失去"碧圣宫的宫皇"的位置，因此被AIDA有机可乘感染了他。现实中的天狼是韩国人，本名民锦涛，是韩国公司派遣到日本崎玉工作的职员之一。



CV：相田さやか

三爪痕又名"苍炎之凯特"，是"The World R：1"时代最著名的角色之一。但"The World R：2"中的他似乎只是系统利用一些残留数据拼凑出来的智能AI而已，没有人知道这个神秘的人物在寻找着什么。

八百由旬书 菜单之书

作为一款比照网络游戏设计的游戏，《.hack//G.U. Vol.2 思念之声》(以下简称《思念之声》)的菜单自然很复杂，虽然之前在《再生》中我们曾详细介绍过一次游戏菜单，不过到了第二作，这些菜单仍产生了一些改变。

基本操作

方向键	控制光标
左摇杆	移动/控制方向
右摇杆	移动/切换视角
L1	菜单项目切换
L2	将视角切换至主角的正后方
R1	菜单项目切换/战斗中发动技能
R2	将视角切换至第一人称
Select	查看地图
Start	游戏设定
△	调出菜单
□	发动觉醒攻击/(凭神战斗)射击/驾驶(停止)摩托车
○	确定/攻击/(凭神战斗)攻击/
×	取消/防御/(凭神战斗)躲避攻击/摩托车加速



启动界面

The World

启动网络游戏"The World"，里面还有官方的BBS可以查看。

Mail Station

收发Email，但前作所有收藏的Email都被系统自动处理到垃圾箱里看不见了。

News Capture

新闻页面，其中带"Movie"的新闻附有视频。

YOMOYAMA-BBS

非官方BBS留言板。每个帖子都可以按"△"键展开，以显示全部内容。Apkallu涂鸦板是收集壁纸的重要途径。

Crimson VS

《.hack》的卡片对战游戏。

Media Performer

影像资料库。需要八百由旬书达到一定等级后才可开启。

Accessories

附件。这里可以对启动界面的壁纸和背景音乐进行修改。

Data Manager

存档管理。

可以在这里读取和记录游戏数据。

游戏主菜单

パーティー

Party，共可以最多两名同伴进行组队，只有显示Online的才能加入，不过组队之前必须知道队员的联系方法。

アイテム

Item，使用和查看道具，每种道具最多可携带50个，主角可以携带30种消费道具和30件装备。

スキル

Skill，使用和查看角色技能，游戏可以通过道具习得各种技能

装备变更

替换角色所装备的武器和防具

カスタマイズ

Customizing，修改角色武器和防具的属性，必须要有相应素材才可以

スキルトリガー

Skill trigger，设置技能快捷键，游戏中期可以设置不同武器的技能在快捷键上快速切换武器

ステータス

Status，查看角色基本状态

クエスト

Quest，在这里可查看接受任务委托的情报

觉醒モード

觉醒Mode，更改觉醒的形式，共有武兽觉醒、真导觉醒和神威觉醒

作战

对同伴下达战斗策略，一共有"放任"、"怒涛"、"不屈"、"尊命"四种作战策略。

回想

查看剧情基本流程

ログアウト

Log Out，退出游戏，地图和战斗中无法使用

重温AIDA之战 在"レイヴン"的工会里可以对AIDA进行挑战，方式是进入到知识之间里调查"知识之蛇"即可选择，打倒这些AIDA后系统会给壁纸作为奖励。

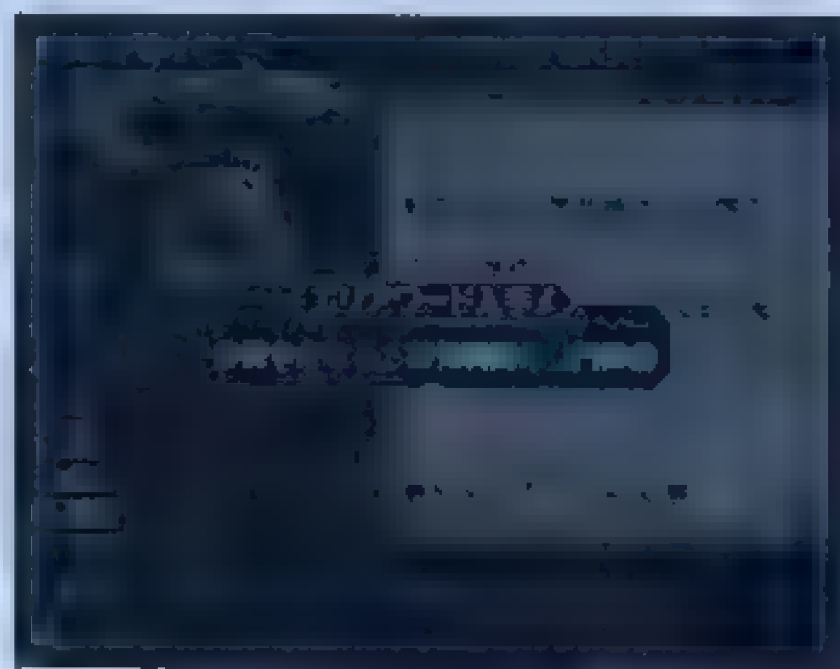
八百由旬书 系统之书

《思念之声》的系统与《再生》的差不多，只是在某些细节方面进行了调整了和进化。这里雨滴着重介绍一下新增加的一些系统。

传送之门

游戏中的迷宫是根据三个字符来组成不规则迷宫的，每个迷宫都会有一个兽神殿，里面放置着这个迷宫的奖励道具(一般情况下都是武器和防具)。目前游戏中开放的迷宫有草原、地穴、长廊、荒野、回廊五种，其中草原、荒野地图可以驾驶摩托车。迷宫中蓝色的传送点是可以传送回城市的，而粉红色、绿色的传送点则是在地图的各传送点相互移动的通道。为了让玩家更加方便的游戏，城市中的大型传送门会根据剧情提示，在有剧情发生的迷宫前会有红色“✓”提示。而迷宫前的▲表示需要在悠久的古都才能进行传送，θ则表示必须在苍穹都市才能传送的迷宫地址。

任务委托屋

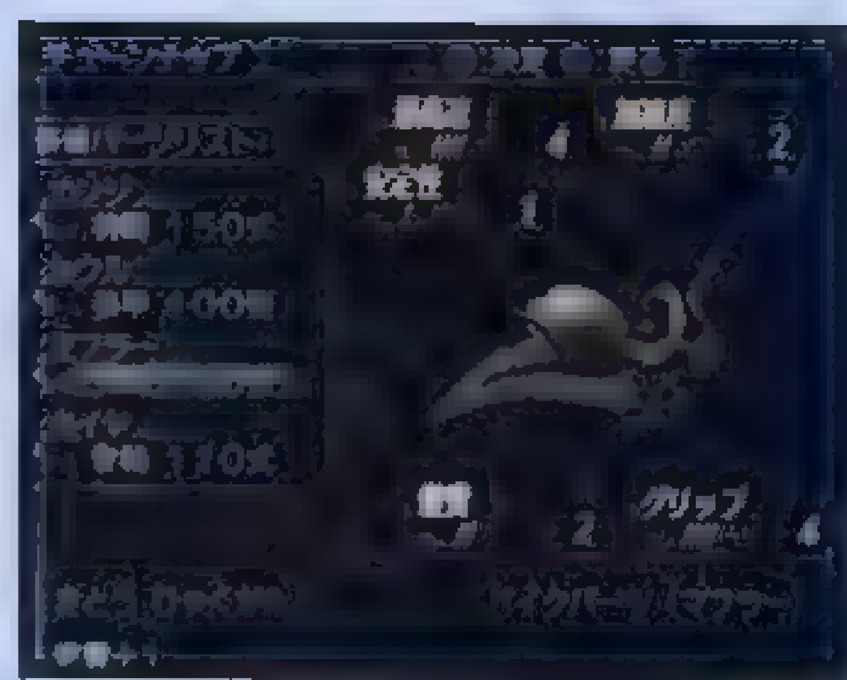


在《思念之声》中任务委托屋转移到了苍穹都市。与前作《再生》一样，任务委托有各种各样的要求，但流程都是进入某个迷宫打败某个敌人或者获得某个道具即可。本作依然有一个隐藏任务，在研究中将进行详细解说。

任务名称	达成要求	奖励道具	等级	备注
蒸气博士の实验	回收云号和雨号	锻炼ノ书・耐	47	剧情必须完成的任务
ゴブリンの挑战	在5分钟内骑摩托撞倒5只黄金ゴブリン	气力の经典	–	必须1人前往迷宫
猫は静かに笑う	在迷宫中找到并踢倒3次白毛のぴょうきを	锻炼ノ书・力	49	剧情必须完成的任务
カルマの求道者	与同伴一起打开兽神像前的宝箱	1000EXP	51	剧情必须完成的任务
群がる影	一路追击黑影到西边的地图，找出真正的黑影与之战斗即可	锻炼の书・念	53	9只怪兽中有影子的是真的
假面剧	进入迷宫2阶东南面打开3个宝箱中就有	活力の经典	50	找到宝箱后迷宫内开始出现敌人
すべて沈默のチム	进入迷宫底层调查チム失踪的秘密	锻炼ノ书・知	65	找到チム杀手后踢3次即可
キノコ狩り	在迷宫中战胜ネギ丸等人后得到万年キノコ	宵のチムチム像	72	必须要求爱特莉和望一起参加

工会@home

因为《思念之声》中工会“カナード”搬迁到新城市苍穹都市里，等级进行了提升，增加了改造摩托的工房。



仓库

储存道具之用，但有数量有上限。玩家可以通过扩张扩大仓库的容量。

八百由旬ノ书

记录着驰尾在游戏中冒险的各项数据，根据完成度系统会给予GP、壁纸、影像作为奖励。

炼成工房

对武器、防具和饰品进行炼成的地方，最多可以炼到+5，稀有道具无法炼成。

贩卖道具

将仓库中不需要的道具进行贩卖，“カナード”的商店在苍穹都市的中心地带。

バイク工房

可以对摩托车进行改造，不过要完成任务“蒸气博士の实验”才可以。

ギャリオン・メイス大神殿

在游戏中期经过菲罗的提示即可来到这里，这里一共封印着7件属于八相碑文使的“失落的武器”(这里并没有第八相“再诞”コルベニク的武器)。游戏中除了第一相的武器“第一相の大镰”是固定需要获得的外，其他的武器都可以在事后获得相应的“アドラの键”解开封印，然后带上相应的同伴进入封印之间战胜守护兽后获得。游戏后期可以到地图“θ羊阳たる　八乙女の　狂战士”这里去刷“アドラの键”，一共有8个，不过级别是lv100，最好多带些药。

武相	アドラの键	武器名	武器效果	封印兽
第一相の大镰	5	死ヲ刻ム影	物理攻击+44	Lv75死ヲ食ライシモノ
第二相の咒杖	10	阳炎ト踊ル乙女	魔法攻击+10	Lv77幻影ヲ搔消シモノ
第三相の铳剑	15	静カナル翠ノ园	物理攻击+21	Lv79增殖ヲ妨ゲシモノ
第四相の妖扇	50	不明	不明	不明
第五相の魔典	30	途切レヌ螺旋ノ缘	魔法攻击+19	Lv85策谋ヲ破リシモノ
第六相の刀剑	25	诱惑スル蔷薇ノ雫	物理攻击+20	Lv83魅惑ヲ拒ミシモノ
第七相の拳当	20	绯ニ染マル翼	物理攻击+14	Lv81锁ヲ封セシモノ

八百由旬书 战斗之书

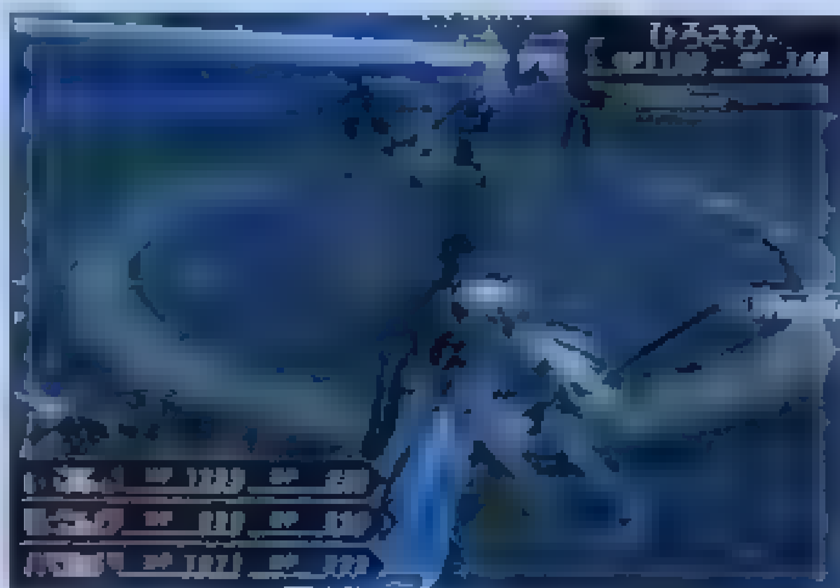
延续了《再生》的战斗方式，不过《思念之声》在觉醒攻击上作了一些修改，而且因为追加武器的关系，部分战斗设置也进行了调整。

普通战斗

与《再生》基本相同，○是攻击、×是防御，□是施放觉醒攻击、R1是释放技能。不过玩家可以通过将不同武器的不同必杀技通过スキルトリガー设置，那么在战斗中就可以快速切换武器了。另外，觉醒攻击部分增加了“神威觉醒”，驰尾根据同伴的好感度在恰当的时机按键发动攻击，时机越准确攻击力越大。2次评价为“good+good”出现镰刃演武；2次评价为“good+great”或“great+great”或“good+perfect”则发超高压岳炎震雷；2次评价为“great+perfect”或“perfect+perfect”为最强的光刃镰魔。

斗技场

因为驰尾已经是红魔宫的宫皇的原因，因此斗技场中驰尾一上场便是淘汰赛，无需经过《再生》中选拔赛。斗技场中依然按照老规矩行事，只要打倒队伍中的LEADER就可获胜，而且斗技场中的队伍也会进行觉醒攻击，这是需要注意的。



后期战斗



与《再生》基本相同，○是近身攻击、×是快速闪避、□是发射子弹。其中□键发射的子弹附带麻痹效果，可以合理利用这点让对方无法行动后再进行攻击。游戏中期后驰尾能够使用大镰，觉神后也会有所体现，○的攻击由原来的3段追加为4段，最后一招可以进行远程攻击。

状态属性

《思念之声》除了原来的风、火、水、土四种属性，还增加了光、暗两种属性。另外对状态攻击也进行了追加，具体状态效果如下：

状态攻击	效果
毒	一定时间内HP下降
咒い	一定时间内SP下降
睡眠	一定时间内无法动作，被攻击后自动解除
减速	一定时间内速度下降
封印	一定时间内无法使用技能
麻痹	一定时间无法行动
魅了	一定时间帮助施术者攻击
混乱	一定时间敌我不分

飞天计划之三　前作的[illegible]在本作中依然会出现，而且依然会继续进行它的飞天计划……驰尾依然要按照前代中对待他的作法给他足够的蒸汽玉。

状态属性

ＣＣ社开发的另一款卡片对战游戏。可以与其他玩家进行在线网络卡片对战，具体规则如下：

■游戏中有角色卡和效果卡之分，一次战斗玩家必须选出1张角色卡和3张效果卡，3张效果卡先比完决定各种效果攻击后，就会换成角色卡上场，根据“飞＞盾＞铳＞飞”的属性决定攻击顺序，之后轮流进攻，角色卡HP先为0的一方即宣告失败。对于角色卡来说，“カリスマ”是魅力，影响了效果卡所需魅力的总和；AP为攻击力，攻击力越高对对方伤害越大。而效果卡与角色卡差不多，其中“コスト”代表了所需要的魅力数，效果卡必须与对方比“コスト”的大小，赢的卡片即可发动该卡片所带的效果。总体来说，角色卡是卡片对战中最重要的卡片，另外需要注意的是卡片的属性相克。当将三张牌选好之后就可以继续游戏了，经过一段时间后系统会自动提示游戏的进展，玩家完全不用进行人工对战。

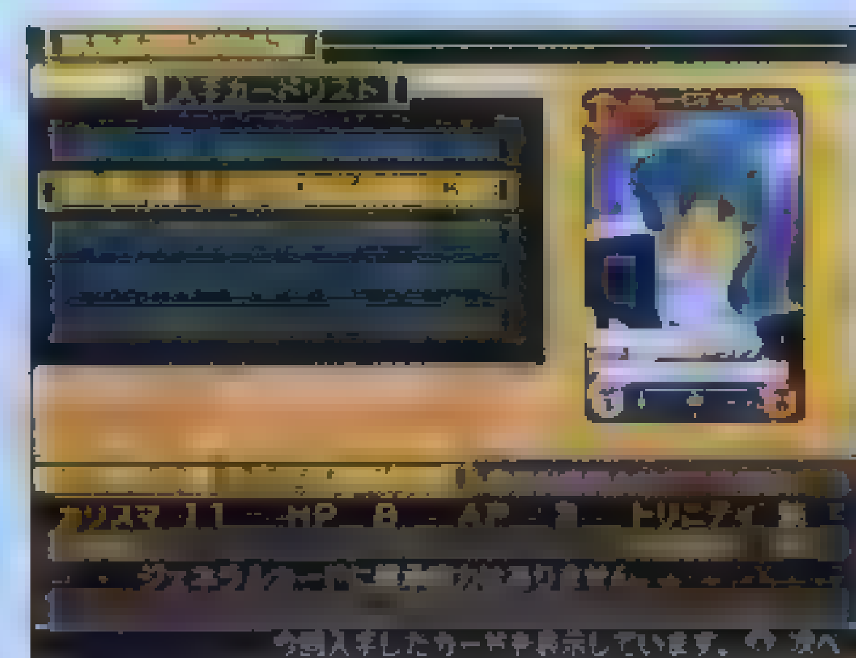
■角色卡

编号及名称	魅力	HP	AP	属性
001．黎明のハセヲ	12	16	3	飞
002．カイト	10	16	3	飞
003．黑衣の炼装士ハセヲ	9	16	4	飞
004．ブラックローズ	11	11	3	飞
005．死の恐怖 ハセヲ	6	20	4	飞
006．レイヴン パイ	8	17	3	飞
007．パルムンク	7	15	4	飞
008．黄昏の旅团 タビー	12	14	1	飞
009．堕とされしハセヲ	7	23	2	飞
010．黄昏の旅团 志乃	14	16	2	盾
011．黄昏の旅团				
012．反击のハセヲ	8	23	3	盾
013．カナード ガスパー	11	15	2	盾
014．月の树 アトリ	10	17	2	盾
015．トライフル 朔望	10	10	2	盾
016．オルカ	9	11	4	盾
017．新米剑士レイド	6	29	1	盾
018．流离のオーヴァン	12	12	4	铳
019．三爪痕	5	25	5	铳
020．丽のエンデュランス	13	10	3	铳
021．レイヴン クーン	12	10	2	铳
022．凶刃のボルドー	8	24	2	铳
023．黄昏の从オーヴァン	11	8	3	铳
024．ミストラル	10	14	1	铳
025．カナード シラバス	9	18	2	铳

■效果卡

编号及名称	需要魅力	属性	继承能力
026．かつぱらつぱかつぱ	1	飞	消去对手盾属性1个继承能力
027．ぱみょん！	1	飞	回避1次攻击
028．なんですと！	1	飞	对手受到3伤害
029．绝壁のセオリー	2	飞	消去对手盾属性1个继承能力
030．三位一体	2	飞	强制先攻
031．破军の行进	2	飞	自己每回合开始时对方受到1点伤害
032．束の间の荣光	2	飞	对方AP−3、我方+3，但下个回合开始补正，对方AP+1、我方−1
033．志乃恐怖	3	飞	自己每回合开始时，对手受到2点伤害
034．安らぎの刻	3	飞	消去对手盾属性1个继承能力
035．届かぬ尖刃	3	飞	回避1次攻击
036．闪きの黑蔷薇	4	飞	强制先攻
037．パッシングスルー	4	飞	对手受到3点伤害
038．怒りの铁拳	4	飞	双方皆受到5点伤害
039．让らぬ火花	4	飞	每回合双方皆受到2点伤害
040．反逆する自我	5	飞	对手受到5伤害
041．渴望の正义	4	飞	随机附加一个继承能力
042．烧き尽くす苍炎	6	飞	对手受到5伤害
043．约束の断罪	7	飞	对手受到7伤害
044．『彼女』	6	飞	消去对手的继承能力，被攻击时受到的伤害+2
045．微笑みの洗礼	7	飞	双方HP剩1
046．ロゴスの逆鳞	1	盾	消去对手铳属性1个继承能力
047．お娘の华道	1	盾	我方HP+5
048．苍海の朗笑	1	盾	每次轮到己方回合时HP+1
049．无偿の信赖	2	盾	每次受到的伤害−1
050．往きて戻りし	2	盾	HP为0时有一次机会复活且为HP 1
051．极光の眼差し	2	盾	消去对手铳属性1个继承能力
052．影のルフラン	2	盾	对手场上有1张效果卡时HP+2，2张时+4
053．コノペリアの安息	3	盾	己方后攻时自己每回合结束後HP+3
054．拮抗する精神	3	盾	对手场上有2张效果卡时随机消去1个继承能力
055．爱すべきひととき	3	盾	消去对手铳属性1个继承能力
056．お兄ちゃんと一绪	3	盾	每次受到的伤害−1
057．思い出の影	4	盾	己方的HP+5
058．想像の自由	4	盾	己方後攻时回合结束后HP+3
059．治愈の波动	4	盾	每次轮到己方回合时HP+2
060．禁じられた神酒	5	盾	己方HP+7
061．インビジブル	6	盾	每次受到的伤害−2
062 自戒の束缚	5	盾	己方回合开始时、双方继承能力随机消去一个
063．No more lose．	6	盾	对手场上有2张效果卡时、随机消去1个继承能力
064．旋律の探求者	6	盾	对手跳过一回合
065．绝对防御障壁	7	盾	3回合内受到伤害后会反射5点伤害给敌人
066．止まらぬ决意	1	铳	消去对手飞属性1个继承能力
067．ネコネコパンチ！！	1	铳	己方AP+1
068．笼中の小鸟	2	铳	对手HP−2、己方HP+2
069．昴样～！！	2	铳	己方回合开始时AP+1、HP−1
070 ジャックポット	2	铳	消去对手飞属性1个继承能力
071．佛然たる苍天	2	铳	己方AP+2
072 PKネットワーク	2	铳	己方场上有一张效果卡时AP+2、2张+4
073．ふたつの牙	3	铳	己方AP+3、HP−3
074．チム玉をよこせっ！	3	铳	消去对手飞属性1个继承能力
075．无味の自我	3	铳	对手AP和HP互换
076．护るべき秩序	3	铳	己方AP+2
077 蔷薇の字	4	铳	己方先攻击时自己每回合结束时AP+2
078．无谋なる咆哮	4	铳	己方AP+3、HP−3
079．この指と～まれ！	5	铳	己方场上有一张效果卡时AP+2、2张+4
080．破れし月轮	4	铳	双方交换场上的效果卡
081．踊狮子	5	铳	效果卡为一样属性的话自己AP和HP+3
082．蹴っちゃダメ！！	—	铳	四回合不攻击，之后自己AP+5、HP+6
083．天下御免	—	铳	己方的AP−3但对手攻击时己方也会进行攻击
084．最强スマイル	6	铳	5回合後除了本卡以的外继承能力可以再发动
085．死神の轮舞曲	7	铳	3回合己方AP+5、对手继承能力损伤为0









黑影的自己 和《再生》一样，本作依然会出现“冒烟”的自己，不过出现的方法比前作简单多了，只要通关以后获得“月影”这个关键词，进入带“月影”词语的迷宫100%都会遇上黑影。

八百由旬书 流程之书

延续了《再生》的战斗方式，不过《思念之声》在觉醒攻击上作了一些修改，而且因为追加武器的关系，部分战斗设置也进行了调整。

① Δくれなずむ 无穷の 夕月



在进入正式游戏前会有一大段关于剧情的基本介绍，可以自由活动之后前往地图提示的三个蓝圈处收集消息，之后会在中央区发生新剧情。然后回到@HOME选择进入工会“レイヴン(知识之蛇)”，与八咫确认当前情况后立刻前往工会“月之树”的大本营“Δくれなずむ 无穷の 夕月”，与月之树的高层对话后获得新地址Δ风驱ける 幽玄の 五色沙漠。

CHECK POINT

如果继承《.hack//G.U. Vol.1 再生》的通关记录的话，不仅可以保留前作的所有道具，还可以继承前作中各个角色的等级。另外系统会在游戏开始时自动赠送玩家道具奇妙な珈琲×3、匠の气魂香×3、匠の气魂×10、治愈の雨×3、治愈の水×10、GP5000和三个特殊影像作为奖励。

② Δ风驱ける 幽玄の 五色沙漠

这个地图的主要任务是消灭AIDA，兽神像的奖励道具反而是其次的。消灭AIDA后可以获得重要道具“データシードD”。在兽神像处可以见到老朋友欧范(オーヴァン)，然后回到@HOME的“レイヴン”发行剧情，获得下一个地址“Δ隠されし 禁断の 绝对城壁”，在这里只要大家调查“三爪痕”的刻印就会获得新地址“Δ歩み寄る 浮流の 根绝”。迷宫会遭遇两次凭神战斗，胜利之后会获得重要道具“データシードB”和“データシードE”。之后再次来到“Δ隠されし 禁断の 绝对城壁”调查“三爪痕”的刻印会即可解开封因进入通讯网络，与上位AIDA进行凭神战。战斗结束后获得道具“データシードH”、“AIDA-012”和“O-Van01”，于是大家终于可以“LOG OUT(下线)”了。



CHECK POINT

这里有多场凭神战斗，但基本上都不难。需要注意的是在通信网络遇到的上位AIDA，它的移动速度比普通的AIDA敏捷，而且攻击的强度也比普通AIDA高，推荐多使用□键攻击让其麻痹，之后再进行近身攻击。

③ Δ苍穹都市 ドル・ドナ

可以“LOG OUT”之后自然是下线查看Email，除了系统的固有信件外，还会收到爱特莉(アトリ)的邮件邀请驰尾前往马克·阿努炼金地区的喷水池前。因为驰尾显得非常焦躁，因此没说几句就惹得爱特莉伤心离开。之后继续“LOG OUT”下线查收八咫的信件，前往@HOME的“レイヴン”再次与这个老奸巨滑的家伙详谈。剧情过后就可以到@HOME的“カナード”工会发生剧情，在交谈中接到欧范的邮件要求前往“Δ隠されし 禁断の 圣域”相见。欧范告诉了驰尾关于AIDA的情报以及与碑文使的来历后就离开了。这时会接到席拉巴斯(シラバス)的邮件，他告诉驰尾游戏开放了新的城市“苍穹都市 ドル・ドナ”。

CHECK POINT

可以登出后会发现游戏开放了卡片游戏“Crimson VS”，玩家可以在这里与系统进行卡片游戏对战。如果继承了前作记录的话会发现，Email中除了未发送的贺卡依旧保存着外，其他的邮件都被处理到垃圾箱里去了。新城市“苍穹都市 ドル・ドナ”的工会中开放了新的“バイク工房”系统。之后“カナード”工会便正式搬迁到新城市里了。

④ Δ斗争都市 ルミナ・クロス

进入新城市后首先要前往任务委托屋(クエスト屋)接受委托“蒸气博士の实验”，前往“θ轻やかなる 蒸汽机关の 圆舞曲”消灭暴走的“雨号”和“云号”。完成任务后在苍穹都市会见到样子奇怪的碧圣宫宫皇天狼，之后下线接到帕伊(パイ)的邮件。再次进入后可获得摇光的联系方法和新地址“θ严酷なる 不浄の 灰神乐”。与摇光一同到达新迷宫的兽神像处会发生剧情，从摇光口中得知天狼变得很疯狂，于是驰尾决定参加天狼所在的碧圣宫斗技场。在斗争都市进行碧圣宫挑战登陆手续后就可下线插收Email了。然后再进入斗争都市进行登记触发剧情便可收到摇光的邀请。





CHECK POINT

在“蒸气博士の实验”委托中，只要将地图上的宝箱开启后可以令BOSS“雨号&云号”的能力下降，但打败他们一次后，两部机器会合体成“雨云号”，这是它的攻击力和HP都会增加，所以大家注意保存实力。另外必须要注意的是——千万不要使用摇光！

⑤ θ托ける 迷梦の 通い路



前往任务屋接受摇光邀请完成的任务“猫は静かに笑う”后，带上摇光前往“θたたずむ 悠扫の 西部剧”的平原上，找到幸运动物白毛のぴょうきを，踢它3次就可以完成此任务。去任务屋提交任务完毕后下线会接到爱特莉的邮件，与爱特莉一起来到苍穹都市的@HOME“カナード”工会触发剧情后系统会发来Email提示驰尾进行斗技场比赛。邀请爱特莉和摇光一起参加比赛，对手是3名50级的杂碎。战胜对手后会发生一系列剧情，之后下线查收Email，系统会提示驰尾去任务委托屋接新任务“カルマの求道者”，一路前往迷宫“θ焦げつく 落魂の 七つ扉”的最底层获得奖励道具即可完成任务，驰尾也会进化到第三形态——武器能使用大镰，另外还追加新的觉醒MODE“神威觉醒”。



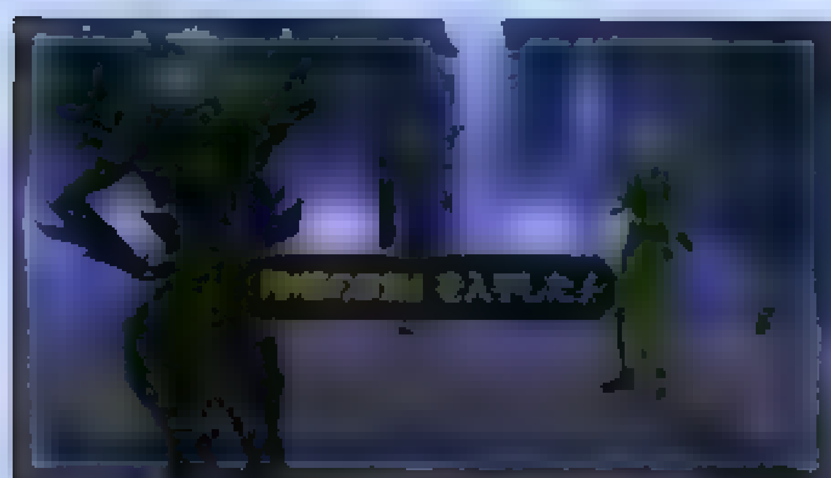
CHECK POINT

任务“猫は静かに笑う”在队的同伴必须有摇光才能触发，而斗技场赛前进入“カナード”工会发生情节必须要有爱特莉在队才可以。斗技场比赛第一场固定同伴必须是摇光和爱特莉。任务“カルマの求道者”的限定同伴是席拉巴斯和卡斯帕(ガスパー)。在迷宫中一些大门需要回答问题才能开启，否则就会消耗20枚“蒸汽玉”。正确答案如下表。当驰尾第一到达兽神像的时候会发生情节，这时需要回到第三层迷宫的入口将同伴召回才能开启宝箱。

问题	答案
何がおきた	天が生まれた
付けられた名は	ケルヌンノス
何を建造したの答え	空中要塞フォート・アウフ
どんな姿にかわった	兽人族
どんな种族をつくった	グランティ
どんな种族でしょう	人间族
生物の名は	猩々
神々は何をつくった	モーリー・バロウ城砦
8人の神はなにをした	影を封じた

Online Jack 在现实世界中一直在查看 The World R:2 事件的Online Jack也会出现在战斗中哦，遇到他的话还可以获得壁纸作为奖励。

⑥ θ賢しき　卓才の　月夜鸟



完成委托后下线收到爱特莉的邀请，与爱特莉和摇光一起前往迷宫“θ托ける 迷梦の 通い路”，与两人完成任务后下线查收“月之树”队长梢的邮件。在迷宫“θ贤しき 卓才の 月夜鸟”的兽神殿背后可以看到三爪痕的刻印，调查之后会被传送到“叹きの都 エルド・スレイカ”，梢已在那里恭候多时了。他会告诉驰尾斗技场的下一个对手将是“月之树”工会的五番队队长柊，并提醒驰尾要注意他的状态攻击，之后送给驰尾防具“耐眠の纹铠”。离开叹きの都后下线查看系统的Email，带上摇光和爱特莉前往斗争都市参加第二场比赛。胜利后下线可接到摇光的邮件，与摇光两人一起来到信中所说的地址“θ悩める 彼女の 反定立”，摇光会要求驰尾帮助安迪兰斯(エンデュランス)。事件之后下线收到卡斯帕的Email。之后进入游戏前往任务委托屋接受委托“すべて沈默のチム”。

CHECK POINT

斗技场第二场比赛时最后能够装备上之前梢送给玩家的防具“耐眠の纹铠”。否则60级的柊除了攻击方式多样外，状态攻击也一点不含糊。另外也不要被三人围攻。推荐64级左右再去挑战。任务“すべて沈默のチム”中仍然是要求驰尾到迷宫深处将“チム杀手”踢倒3次。



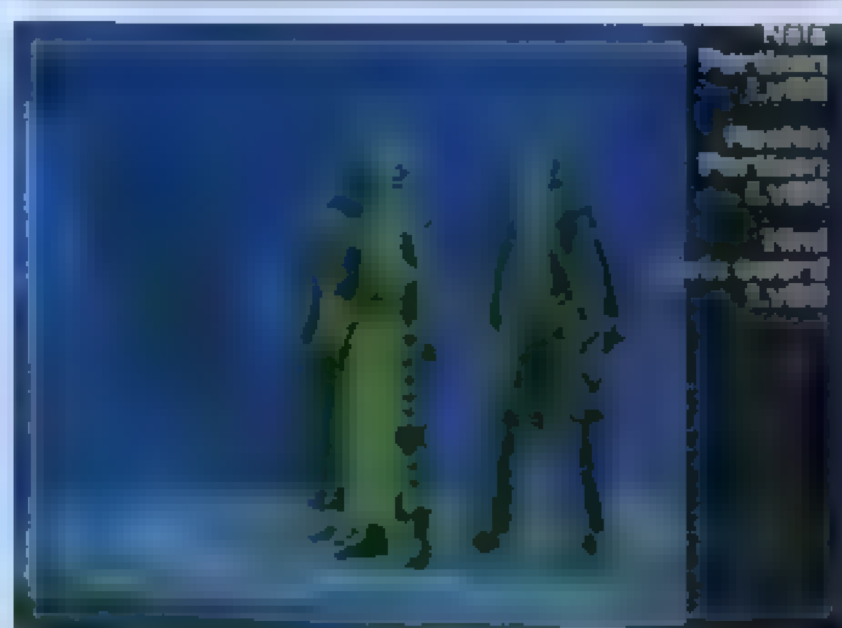
⑦ θ隠されし　禁断の　古战场



完成任务后即可收到系统的准决赛通知书，这一次的对手是上次帮助过驰尾的怪老头梢。胜利后会接到爱特莉要求驰尾前往“θたなびく 後ろ发の 爱惜”进行特训的邮件。但是进入游戏后却发现摇光也在那里……于是只能同时邀请两人一起去冒险了。之后久未露面的库恩(クーン)会要求驰尾前往迷宫“θ密かなる 怀抱の 出蓝”消灭AIDA。在迷宫第四区域发现AIDA，这时因为驰尾开放了武器大镰的装备，因此碑文使的能力也跟着进行了升级，战斗胜利后获得道具“データシードC”。任务完成后，下线会接到摇光的Email，但是当驰尾前往摇光信中所说的“θ隠されし 禁断の 古战场”时，却发现一切已经晚了……之后下线会收到爱特莉的邮件。与爱特莉前往迷宫“θ泡沫なる 光阴の 追忆”，在兽神殿处AIDA忽然出现，消灭AIDA后可获得道具“データシードA”。

CHECK POINT

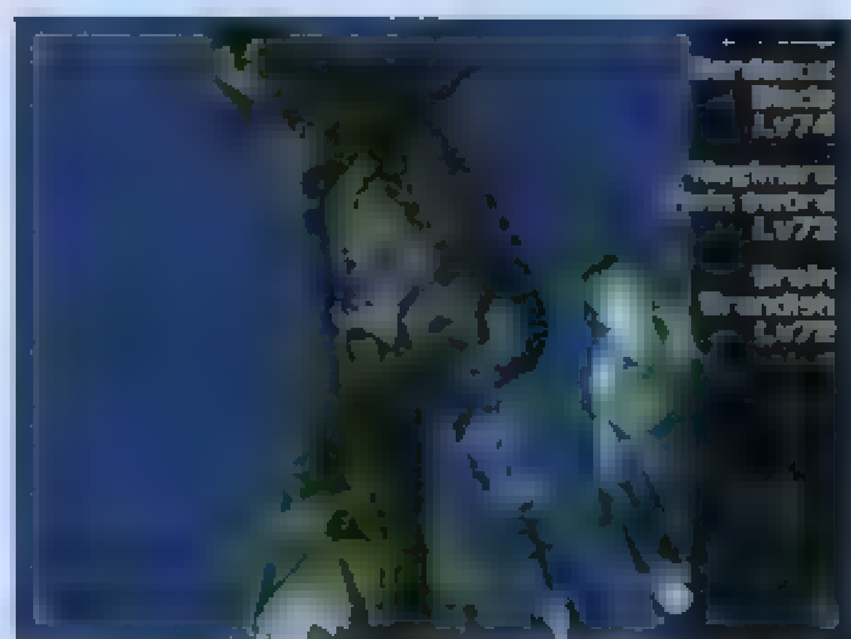
与梢的准决赛中需要注意的是，这家伙和柊一样会进行异常状态攻击，再加上攻势比柊犀利很多，因此推荐大家到68级左右时再来挑战。另外，因为驰尾本身的能力进行了升级，因此凭神也得到了进化，除了攻击力增加外，移动速度也有所提升，而且招式也变成了4段攻击。



⑧ 死世所　エルディ・ルー



下线后欧范会发来邮件告知驰尾安迪兰斯的所在，立刻前往“Δ从顺なる 怒涛の 万妖”，利用兽神殿背后的三爪痕传送到目的地“死世所 エルディ・ルー”。而等在那里的，除了沉睡中的安迪兰斯外，还有化身为第五相“策谋家コレ”的朔，利用凭神攻击让朔回复平静后可得到“第五相の碑文”和“データシードJ”。剧情过后下线发现帕伊要求驰尾到迷宫“θ促成する 晚景の 白日梦”消灭AIDA的邮件，按照系统的提示消灭AIDA后在兽神殿触发剧情。接下来就是碧圣宫的决赛战等着大家了。按照帕伊的要求带着她进入斗争都市进行决赛，对手是74级被AIDA侵蚀的波鲁特，战胜普通版的波鲁特后她会暴走，然后驰尾只得开始凭神战压制AIDA。凭神战胜利后会获得安迪兰斯和朔的联系方式。



CHECK POINT

第五相“策谋家コレ”与普通的AIDA不同，它的攻击方式更加多变，推荐玩家先用□键发射子弹让其麻痹，等出现“SLASH”提示的时候再用○键进行近身斩击。另外，当コレ进行冲击的时候一定要及时按×键躲避。本战比普通AIDA战难很多，要拿出耐心与之周旋。而与普通版的波鲁特战斗时因为只有两人参加，因此级别最好在80级左右，当将其HP削减到1/2时会发生剧情，之后再把波鲁特削减到10以下时就会暴走发生凭神战。凭神战中波鲁特化身的OsWald移动速度很快，需要注意。比较麻烦的是它的攻击“アラクノトラップ”，要看清蛛丝的方向进行调整躲避。但只要延续与コレ战斗的方法，获胜也不是难事。

⑨ ギャリオン・メイス大神殿



战斗结束后卡斯帕会通过邮件告诉驰尾BBS上有关于三爪痕的情报，在YOMOYAMBBS上查看帖子获得地址“θ隠されし 禁断の 意马心猿へ”，但到达那里之后发现又是皮罗西3(ぴろし3)的一场闹剧。事件之后下线朔会邀请驰尾进行特训。带上安迪兰斯和朔一起前往“θ耽美なる 风霜の 紫苑”，打倒BOSS后系统会提示驰尾与宫皇天狼的决战已经准备好了。带上帕伊和安迪兰斯前往斗争都市登记，不过却出现了意外状况。只能重新邀请安迪兰斯和库恩一起进行决战。打倒天狼后会收到菲罗(フィロ)的邮件让驰尾前往“θ遗制なる 望蜀の 秘奥”，在地图的南东处看到菲罗的幻影，之后他会要求驰尾在地图上收集4个“アドラの键”(就在左边的区域里，不用过桥去找)。完成这个迷宫后下线菲罗会要求驰尾继续前往迷宫“θ隠されし 禁断の 秘迹”。在这里大家将面对的是放置着八相特殊武器的ギャリオン・メイス大神殿。目前只能解开“第一相の大镰”的封印。之后系统会让驰尾从“悠久の古都 マク・アヌ”的港区乘船前往戴冠仪式会场。戴冠仪式完毕后依照惯例必须与会场的所有对话一遍才能发生剧情返回古之都，之后前往“月之树”工会的所在地“Δくれなずむ 无穷の 夕月”，但却无法传送，只能暂时下线等待八咫的消息。

CHECK POINT

与天狼的决战比较特别，玩家只需死命攻击天狼即可，巴鲁姆克和欧鲁卡都不用理会。当把天狼的HP削减到1/2时会触发事件，之后全力攻击天狼。另外要注意的是对方的神威攻击，在发动前最好能够把我方全员的HP补满，否则损失惨重。打败天狼之后将会进行凭神战斗，这次的AIDA是一条鱼一样的怪物，按照老方法即能对其造成重创。不过要注意的是他的“プロゲノーザー”雷射攻击范围比其他AIDA广。而对战守护者“死ヲ食ラウモノ”最好能在等级80级左右时进行挑战，它的HP高达3212，攻击强劲，稍一松懈立即陷入苦战，能活用神威攻击的话会方便很多。最后，在戴冠仪式完毕后的对话中可以获得大火的联系方法。



与动画联动 在游戏中除了Oline Jack之外，动画《.hack//Roots》中的人物也会出现在游戏中哦，遇到他们的话还会有特殊的对话，讲述对方的近况。

⑩ △くれなずむ 无穷の 夕月



八咫会发来邮件让驰尾前往"θ洞见する 界限の 背日性"消灭AIDA，此行必须带上帕伊，战斗胜利后可获得道具"データシードM"。然后下线接收邮件与库恩和安迪兰斯前往"θ隐されし 禁断の 意马心猿"，调查地上的"三爪痕"刻印就可来到"月之树"的大本营。因为传送装置无法使用，因此大家必须步行到达里之间。一路与松、柊、槐战斗后就会来到大本营深处，接下来就是与凭神化后的爱特莉进行战斗了。胜利后会再次收到八咫的来信，进入@HOME的工会"レイヴン"后，八咫会告诉驰尾神所隐藏的地址"θもの思ふ 无垢なる 生命"。通过漫长的迷宫打开兽神殿的宝箱后即可被传送到神所在的真正位置——"至θ隐されし 禁断の 龙骨山脉"。疯狂的神已经忘记了自己的初衷，最后让AIDA感染了自己对抗驰尾等人。战斗胜利后欧范出现，同时带来了意想不到的真相……





CHECK POINT

月之树的大本营一共可分成4个区域，第一、二、三、四区域要打倒特定的敌人才能开启下一层的通道。系统会在地图下面提示还有多少队敌人没有消灭。迷宫的路上有记录点，但如果记录以后离开游戏的话，再次进入则该层的敌人和道具都会再重新出现。另外这里也有许多"アドラの鍵"。而与"惑乱的蜃气楼 イニス"战斗时多使用□键进行远距离攻击让其麻痹是一个很不错的方法，将她的HP削减到1/2时会发生剧情，之后她会使用"数据抽取"攻击我们。与神的战斗难点是在普通战斗，神的HP高达2126，而且攻击力高攻击范围广，最好有专门在远处进行回复的同伴，否则很容易灭团。

⑪ θ隐されし 禁断の 古战场



这次的Email是松发来的，重新进入游戏后可以获得松的联系方法，之后再下线查看八咫的邮件，然后赶往信中所说的"θ隐されし 禁断の 古战场"开启石柱的封印，但因为有两根石柱缺少データシード无法解除，这时八咫会发给驰尾另一封邮件，让驰尾到"θ错觉する 戒律の 交响曲"消灭AIDA提取データシード。在迷宫2阶可以找到AIDA，消灭后获得"データシードG"。之后回到悉穹都市帕伊会交给驰尾"データシードO"，利用两枚病毒核心打开石柱的封印，前往最后的决战地。打败欧范之后会出现一段STAFF，之后会收到爱特莉的来信要求驰尾前往"△隐されし 禁断の 圣域"会面……之后迎接大家的才是真正的结局。





CHECK POINT

最终之战的BOSS欧范的强劲可想而知，HP高达4500，攻击力高攻击范围广，最让人郁闷的是他还会召唤回复HP的AIDA，推荐大家85级以上再去找他。打败普通的欧范后就是凭神战斗了，凭神战过程中欧范的普通攻击是发射大范围的磁针，这时不要一味按×键回避，只要找准了磁针之间的间隙很好躲开，其他攻击除了"变异なる召唤"召唤出来的AIDA具有攻击性需要及早消灭外，其他的攻击都可以使用×键快速回避，按照老方法磨死它是迟早的事，不过要注意他也会数据抽取，中招以后要连续按键尽早令脱。

八百由旬书 研究之书

延续了《再生》的战斗方式，不过《思念之声》在觉醒攻击上作了一些修改，而且因为追加武器的关系，部分战斗设置也进行了调整。

隐藏BOSS：ザワン・ツソ

与前作一样，本作也有一个隐藏BOSS——ザワン・ツソ，要消灭他远没有前作的"冥王ケルヌンノス"那么复杂。首先在YOMOYAMA-BBS中的"The World 板"中看到ぎょん的帖子"隐れキャラ发见"获得地址"θ激动たる 不屈の 番人"，完成迷宫后BBS上会出现新的帖子"なんだよう"的帖子，选择回复后有人会跟帖给出一个新地址"θ荒れ狂う 谋略の 终结"。继续完成这个迷宫之后CC社发送邮件给驰尾，宣布开放新任务"超生物の侵攻を阻止せよ"。去任务委托局接受任务后可获

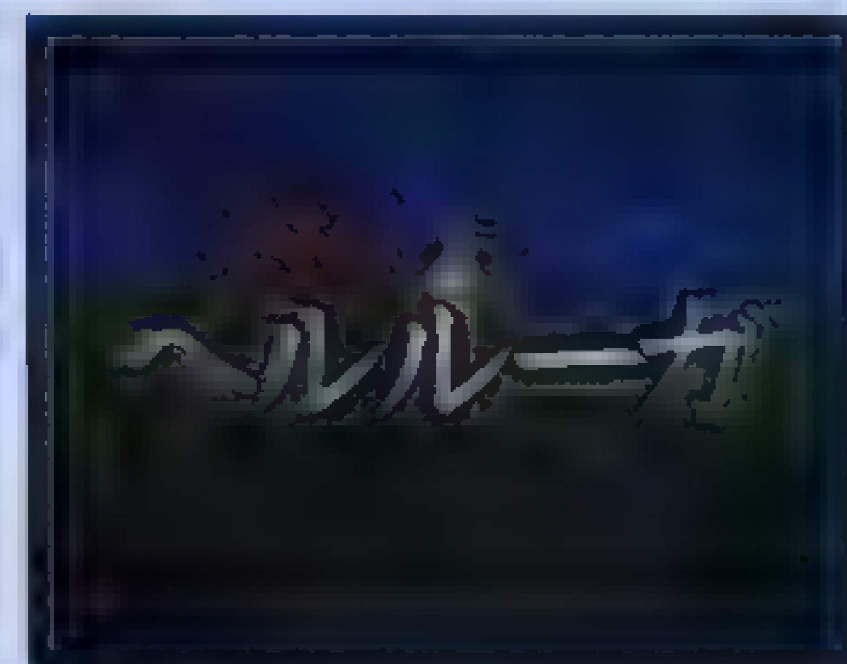




得地址"θ暗云迫る 不死身の 巨大生物"这个地址，之后只要进入到最深处就会自动被传送到"θ黄泉还る 不死身の 巨大生物"地图上与ザワン・ツソ战斗，打败他后会获得饰品"ゆらめきの虹鳞"。任务结束以后CC社回来信提示"ザワン・ツソ"还没有死绝，继续前往"θ黄泉还る 不死身の 巨大生物"与他对战，这一次的ザワン・ツソ比上次强劲不少，推荐全员95级以上再来挑战，打倒他以后可以获得防具"ゆらめきの虹鳞铠"。

追击赏金首

同前作一样，本作也有追击"赏金首"的任务，这一次的基本流程依然和前作一样，完成委托任务"假面剧"后在佣兵地区的隐藏通道内可以接受任务。这一次的任务依然是追击8个PK，只要驰尾进入迷宫地图上的PK区就有机会遇到他们，全部讨伐完毕后会获得防具"无敌铁甲"。而这一系统也体贴的在3rd里加入了"狂战士"这一关键词，只要进入带有此关键词的迷宫必然会遇到PK(推荐Lv94地图"θ腕竞う 霸王の 狂战士")。以下是8名PK的资料：



▲只要在迷宫中遇到由蓝色包围的特殊PK区域就有机会遇到"赏金首"们。与一般的PK不同，"赏金首"们出现后会有特殊的提示，只要在战斗中打败他们，被PK的玩家就会赠送道具感谢玩家，而其他的奖励道具就需要到佣兵地区找相应的NPC领取。

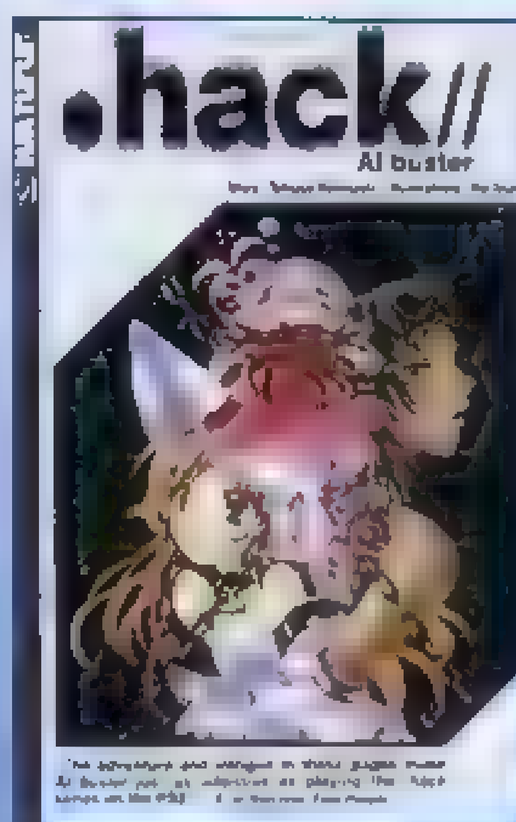
名称	HP	奖励道具
狂おしき ヘルルーガ	2081	魔典・蝶鳞书、17000GP、ネン貘の舌
不死身侗 ゴーリキ	2183	假缝いの龙调服、19000GP、ニク貘の舌
拷铁魔法少女 ぼこたん	2030	粗杂な毛皮铠、21000GP、无痹スプレー、快速グリセリン
音无しの TERU	2134	无骨な龙鳞铠、23000GP、[illegible]亀の甲骨纹
七つの海の 铃木	1931	回式・[illegible]、24500GP、龙亀の甲罗
邪骨兄弟 イバク	1471	假缝いの纹外套、28000GP、古神亀の甲骨纹
邪骨兄弟 イダランゴ	2081	无骨な铁机甲、28000GP、古神亀の甲罗

Terminal Disc 如果大家在《再生》中附赠的那张Terminal Disc，那么只要有《思念之声》的游戏存档，即可打开文件5、8、9，查看"G.U.计划"的秘密。

八百由旬书 系列之书

众所周知，"《.hack》系列"一直以作品数量繁多而闻名。究竟这个系列都有些什么作品呢？现在让我们来回顾一下吧。

《.hack//AI buster》 小说



应该算是整个"《.hack》系列"最早的故事了，讲述了CC社的管理员阿尔比雷欧遇上了第一代奥拉，并帮助她找回失去资料的故事。这个时候"The World"还处于第一个版本的时期，所有的一切都处于正常运行的阶段。在这个故事中，巴鲁姆克和欧鲁卡解决了无人能够解决的"仅此惟一"事件，被事件的目击者北斗记述成诗歌在网络上广为流传，从此巴鲁姆克与欧鲁卡便有了"菲亚娜末裔"的雅称。本书于2002年出版，一共分为2册。目前台湾角川翻译了第一册，有兴趣的朋友可以找来看看。

《.hack//Anohter Brith》 小说



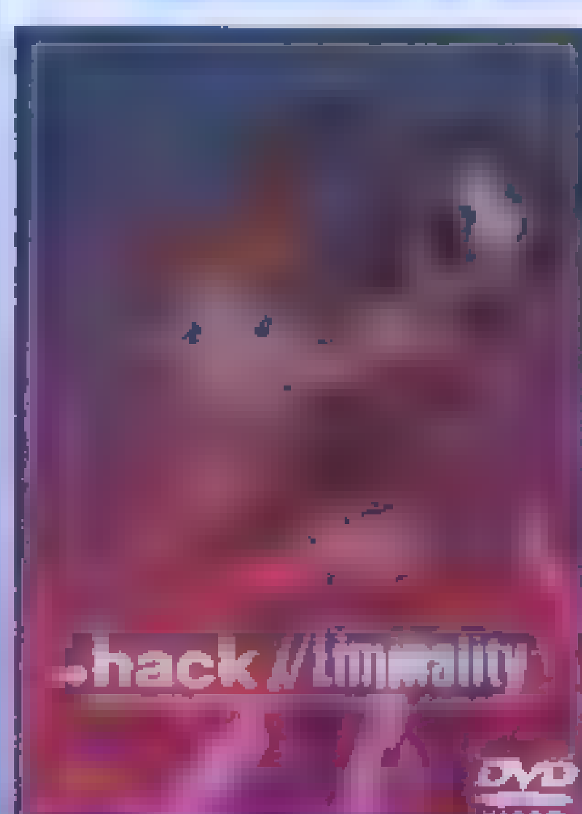
在游戏四部曲发售完毕后，日本小说家川崎美羽应邀为游戏撰写剧情小说《Anohter Brith》。与其他游戏剧情小说沿用同一个主角讲述故事的方式不同，本书以游戏女主角黑玫瑰的视角讲述了"The World"里的这场浩劫，其中穿插了很多游戏中没有的人物，也为大家对黑玫瑰为什么要帮助凯特这个问题进行了解答。《Anohter Brith》按照游戏的发展一共发行了4本，该书台湾角川书店有中文版本，借着《.hack//G.U.》发售的时机，于今年6月份刚刚推出中文小说第二卷。小说第二卷一直讲到游戏第二部《恶性变异》结束。

《.hack//ZERO》 小说



故事中的主要角色都是游戏《.hack//感染扩大》所附赠DVD《.hack//Liminality》的人物。本书主要讲述了"The World"日本版的制作负责人德冈纯一郎的女儿凯鲁和香住智成操作的PC辛在"The World"中的遭遇，在DVD《Liminality》一开始香住智成所陷入意识不明的那场战斗在小说中也进行了详细的叙述。而凯鲁也从另一个角度将读者们塑造了德冈纯一郎这个软件工程师的形象。本书在2003年6月出版过，由横手美智子所著，目前只有日文版本，因为所涉及只要世界观的内容不是很多，又只有日文版本，因此本书只推荐给"hack深度中毒者"收藏。

《.hack//Liminality》 OVA动画



随游戏"《.hack//感染扩大》四部曲"所附赠的动画DVD，如果说"《感染扩大》系列"是从网络游戏世界中消灭八相解除这场浩劫，那么《Liminality》就是从现实世界里解决这个事故。故事的主角水无濑舞是被八相袭击却没有失去意识的人，于是被日本版的制作负责人德冈纯一郎所注意，他们与远藤京子和由纪一起从CC社入手调查这个事故，最终在凯特和黑玫瑰在与游戏中的最终BOSS库比亚战斗的同时，从CC社内部电脑中枢中清除了恶意程序。虽然他们的事迹不能公开，但是我们还是记住了这一次行动。

《.hack//SIGN》 TV动画



司是一名普通的玩家，但她有一天却忽然发现自己无法离开游戏"The World"，取而代之的是一个神秘的力量给了她强大的守护者守护她，并且派遣猫型NPC玛哈跟踪她。但自避的司自从遇到了重剑士蜜蜜鲁和红衣骑士团团长昴后逐渐发生了改变。最后在昴、蜜蜜鲁、贝尔、BT、克利姆及银汉等人的帮助下，终于摆脱了母系统摩尔加纳的控制，最终离开了游戏。而终极AI奥拉也因此降生于"The World"中。TV动画一共28集，除了在电视台播放的26集外，DVD里附带27和28两集。

《.hack//黄昏腕轮传说》 TV动画、漫画



在游戏结束的4年后，一对兄妹偶然获得了网络游戏"The World"根据凯特和黑玫瑰造型设计的限定角色。继承凯特造型的哥哥修格同时也具备了凯特所有的"黄昏腕轮"，这个时候，"The World"与4年前一样出现了很多不可思议的现象。最后在兄妹两以及苍天之巴鲁姆克的协力下终于和平解决了这一事件。《黄昏腕轮传说》最早是以漫画的形式登场，因为可爱的人物而大受欢迎。于是CC社后来将之改编成TV动画放映。《黄昏腕轮传说》的漫画一共3本，动画一共26集，与整部故事的关联不是很大，可以算是本系列的外传作品。

《.hack//感染扩大》四部曲 PS2游戏



奥拉诞生后，由于里尚未觉醒，因此被母系统摩尔加纳派出的"八相"所追击。凯特在最初的冒险中就遇到了被"第一相 史凯斯"所追杀的奥拉。在同伴苍海之欧鲁卡被史凯斯数据抽取失去意识后，奥拉只得把"黄昏之腕轮"送给了凯特。为了让好友重新恢复意识，凯特与重剑士黑玫瑰一起对八相展开了追击。最终，在凯特以及黑玫瑰、黑客女王赫鲁巴等人的努力下，最终避免了一场网络浩劫。而凯特也与巴鲁姆克与欧鲁卡一样成为了"菲亚娜末裔——苍炎之凯特"。游戏一共4部，分别是《感染扩大》、《恶性变异》、《侵食污染》、《绝对包围》。

《.hack//Roots》 TV动画



时间转移到了2015年，因为终极AI奥拉的消亡，网络游戏"The World"陷入了一片混乱，为了维持网络世界的秩序，CC社的高层工程师番匠屋纯打算复活奥拉。但计划在执行中发生了变故，主要负责人天城丈太郎放火将CC社及"The World"的数据销毁。于是CC社只好放弃原来的数据开辟新的游戏"The World R：2"，但因为没有奥拉的存在，游戏秩序十分混乱，PK横行。[illegible]作为一个新玩家进入到游戏中即被人恶意PK，幸好怪人欧[illegible]赶到拯救了他，但似乎这是一场早有计划的阴谋……

同伴的作用 在前作中所有的奇姆都必须由驰尾亲自"踢踹"，但本作中这项浪费体力的活动可以由同伴来代劳了，驰尾只要乖乖站在蒸汽阀门前踢阀门就可以了。



一年前《龙珠Z 电光石火》以其超多的人物及广阔的场景征服了广大《DBZ》(DRAGON BALL Z)迷，事隔一年NBGI变本加厉，史无前例的129名登场角色，史无前例的收录200多场《DBZ》剧情战斗，史无前例的7只"猩猩"出场(一一)，另外变身系统以及RPG要素的加入等势必将龙珠游戏带入到新的领域，教科书般的龙珠冒险模式是您了解或重温《DBZ》热血剧情的最佳教材，各位看官已经迫不及待了吧，那么就让我们一起体验这款史上最华丽的龙珠大战吧。

文 迁徙的鱼　美编 anubis

PS2	龙珠Z 电光石火! NEO	NBGI	FTG
		2006年10月5日	日版

基本操作	
十字键／左摇杆	角色移动
右摇杆	旋转视角
○	防御，配合方向可进行上中下三段防御
×	冲刺
□	攻击（可蓄力）

基本操作	
△	气功弹攻击（可蓄力）
L1	寻找对方
L2	集气
R1	舞空术上升
R2	舞空术下降
R3	变身

战斗画面讲解

[illegible]

[illegible]战斗中自动[illegible]发动[illegible]的必要条件。

④[illegible]：连续击中敌人的次数。

⑤[illegible]：连击中累计伤害值。

⑥[illegible]：黄色箭头为控制角色，紫色箭头为敌方，绿色区域是角色可视范围，[illegible]变为黄色表示进入近战状态。

⑦蓄力槽：蓄力攻击时表示蓄力的大小，达到最顶端攻击自动发出。

▲[illegible]

战斗技巧教学

高速移动

战斗中按×可以使角色进入冲刺的状态，但是对于敌人发出的高速冲击波或冲刺攻击来说，要想躲过还显得有些慢。这时我们可以采取L2＋×高速移动回避，L2＋R1和L2＋R2分别为急速上升和急速下降，要注意的是急速移动状态中会持续消耗气力。移动中可以破坏建筑物等场景。

当身

近身格斗攻击中按○可以进入当身的状态，此时如果受到敌人攻击会自动反击。

Sparking!

ブラストストック至少为1的状态下按住L2蓄满蓝色气槽即可进入Sparking!状态，此状态下可以使用L2＋□不可防御的重攻击，按L2＋↓＋△还能发动消耗4格气力槽的アルティメットブラスト(UB)技。

ブラスト技

ブラスト(B)1技，按L2＋○或L2＋↑＋○发动消耗ブラストストック的技能，多数为辅助技能；B2技，按L2＋△或L2＋↑＋△发动消耗气力的大威力必杀技。

投技

近身战斗中按↑＋×可以使用不能防御的投技，在对手使用投技攻击到你的一瞬间按↑＋×即可拆解对手的投技。↑＋△为敌人倒地时追加投技。

变身

每段变身消耗一格ブラストストック。以孙悟空为例，按一下R3或←＋R3变身为超级赛亚人1，两下R3或↑＋R3变身为超级赛亚人2，三下R3或→＋R3为超级赛亚人3，↓＋R3解除变身状态。组队战时你选择的角色可以合体的话，在战斗中按R2＋方向键＋R3即可进行合体。

破防

对手防御时使用蓄力攻击可以破坏他的防御(需控制方向使出与对手防御姿态不同段的蓄力攻击)。破防可以削减对手大量气力，如果气力不够则进入眩晕状态。

瞬间转移

对手攻击到你的一瞬间按○就能使用出瞬间转移，配合方向键可以控制转移的地点。

空中连击

一通进攻之后把敌人打至天空再次进行追击，游戏中也能实现《龙珠》漫画打斗的精髓部分。近身普通连击之后接↑＋△可以将对手击飞，此时立即按×就能以高速跟上对手，空中连击就可以实现了。以下的招式可以形成许多高连击的派生技。

招式	指令
空中连击1	□、□、□、□、↑＋△、×、□、□、□、□、□
空中连击2	□、□、□、□、↑＋△、×、□、□、□、□、△
空中连击3	□、□、□、□、↑＋△、×、△、□、□、□、□、□
空中连击4	□、□、□、□、↑＋△、×、△、□、□、□、□、△
推荐连击	□、□、□、□、△、□、□、□、□、↑＋△、×、△、□、□、□、□、△后可追加气功弹或B2冲击波

互拼

如果双方同时使用B2的冲击波或乱舞技使就会进入互拼的状态，此时需快速转动摇杆增加我方技能的威力来获得互拼的胜利(NBGI还算厚道，本作只有此处称得上手柄杀手)。互拼中按L2可以消耗气力获得互拼的少许优势。

同伴替换

组队战时我方同伴存活的状态下，按L2＋L3＋R3可以进行替换，被替换下的同伴需过一段时间等待替换槽蓄满后才能再次进行替换。

全力防御

防御中按住△发动。全力防御能最大程度的削减ブラスト技带来的伤害，不过此状态下会持续消耗气力。

龙珠冒险模式（ドラゴンアドベチャー）

本作的主打模式，忠实重现了原著中的大部分经典战斗。该模式同前作一样，可以通过战斗或在商店购买获得道具来强化自己的角色。游戏的进行方式类似于RPG，在地图上移动触发主线剧情才能不断将游戏进行下去。

移动画面中地图上黄色的点可以收得同伴、找到龙珠、购买Z道具或发生战斗属于分支据点，红色的点内会发生剧情战斗，胜利后才能继续发展剧情。在战斗中破坏建筑物或在地图画面中的黄色据点中都有一定几率获得龙珠，收集齐七颗龙珠后就可以在地图画面中找到神龙，并能从神龙处选择一样道具作为奖励。

乐平游戏

特定关卡中去地图画面右上方的山道会发生"乐平游戏"的事件，获胜后不仅能获得大量金钱，还能得到扩充装备栏的Z道具，资金周转不灵的玩家一定不要错过。



关卡名	获得奖励
サイヤ人篇－03 孙悟饭とピッコロ大魔王	10000ゼニー；装备栏+2
人造人篇－04 うろたえる人造人	100000ゼニー；装备栏+3
人造人篇－17 セルゲーム始まる	1000000ゼニー；装备栏+4
魔人ブウ篇－06 ダーブラ登场！！	100000ゼニー，装备栏+3
魔人ブウ篇－11 二人の魔人ブウ……そして……	1000000ゼニー；装备栏+4
ぶっちぎりの凄い奴篇－01 决胜战进出决定！	10000ゼニー；装备栏+2

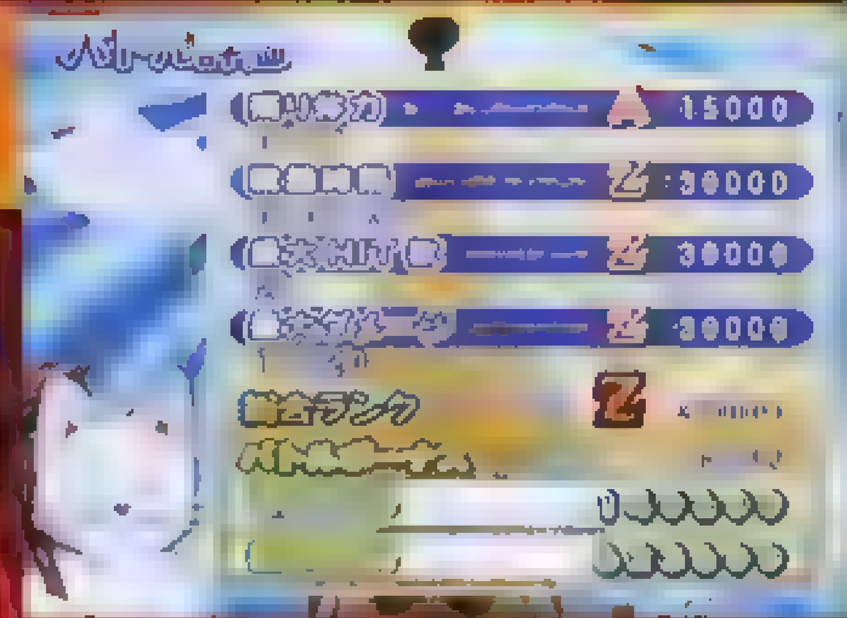
隐藏剧情出现方法

篇章名	出现方法
运命の兄弟篇	サイヤ篇00"谜の异星人战士中"战胜ラディッツ。
美しき野望……篇	フリーザ篇01"死を呼ぶ追迹者"战胜ドドリア。
激突！宿命のライバル篇	魔人ブウ篇01"悟天の修行"战胜ベジータ。

神龙奖励Z道具

地点	能力系	辅助系	融合系	特殊系
地球	体力+15、攻击+15、防御+15、装备框+4、ブラスト2+15、アルティメットブラスト+15	天使の轮、みんなの期待、最终奥义、18号のキス、天下一の称号、スパーキングプラス、魔战士の刻印、武术の心得	100倍の重力装置、老界王神の仪式、最长老の潜在能力解放	谜の设计图、フリーザの宇宙船、坏れたタイムマシン
那美克星	气力+15、速度+15、ブラスト1+15	达人の妙技、达人の威压感、达人のお守り、达人の精神、达人の秘策、达人の切り札、达人の存在感、再生能力、エネルギーZプラス、エネルギー永久式装置	奇迹、ドラゴンパワー、超神水、亀の甲罗	——

极限挑战模式（アルティメットバトルZ）



该模式下有着各种各样的挑战等着玩家去反复挑战，每个挑战的题目和对手都非常有特色。挑战模式下可以使用培养的角色并能在挑战开始之前选择更换Z道具，和龙珠冒险模式战斗胜利后一样也能获得经验值。

每场战斗后电脑会根据玩家在战斗中的表现给予评价，评价越高获得的战斗力也就越多，战斗评价的项目分别为剩余体力、战斗时间、最大连击数、最大伤害值，最高评价为Z级。在特定的战斗中获得战斗奖励就会出现乱入者来挑战玩家，不过即使击败乱入者也不会有什么特别的奖励。

挑战项目	出现条件	战斗条件	一周目报酬	多周目报酬
カカロットロード	初期	通常	神龙の谜	LV1，カッチンコウ；LV2：体力+5；LV3，神龙の谜
ギニュー特战队	カカロットロード完成	5连战	见切りの极意	LV1：カッチンコウ；LV2，气力+5；LV3：见切りの极意
强袭！地球人	カカロットロード完成	通常	超圣水	LV1：カッチンコウ；LV2，攻击+5；LV3：超圣水
ドラゴンタッグ	ギニュー特战队／强袭！地球人完成	组队战	スパーキングプラス	LV1、カッチンコウ；LV2：B1+5；LV3：スパーキングプラス
アンドロイド103	ギニュー特战队 强袭！地球人完成	通常	当身の极意	LV1：カッチンコウ；LV2：速度+5；LV3：当身の极意
アルティメットチルドレン	ギニュー特战队／强袭！地球人完成	通常	修行の成果	LV1：カッチンコウ；LV2：防御+5；LV3：修行の成果
ドラゴンタッグ2	ドラゴンタッグ完成	组队战	ドラゴンパワー	LV1：カッチンコウ；LV2．B2+5；LV3：底力
サイヤの血统	アンドロイド103／アルティメットチルドレン完成	通常	神技	LV1：カッチンコウ；LV2：UB+5；LV3：神技
巨人兵团	アンドロイド103 アルティメットチルドレン完成	通常	奇迹	LV1：再生能力；LV2：根性；LV3：胁威の粘り
ノーマルイズム	サイヤの血统 巨人兵团完成	不能使用培养角色	超神水	LV1：Zアイテムフュージョン；LV2：亀の甲罗；LV3：超神水
ムービーズ	サイヤの血统／巨人兵团完成	5连战	正义を爱する者	LV1：Zサーチ性能アップ；LV2，超感觉；LV3，ミラクルZ
超变身ロード	ノーマルイズム／ムービーズ	通常	スキのないかまえ	LV1：クイックリカバー；LV2：パーフェクトガード；LV3：スキのないかまえ
危险な2人	超变身ロード完成	1对2	阎魔大王のスタンプ	LV1：キビトの秘术；LV2：デンデの治愈能力，LV3：
最强の超龙	危险な2人完成	通常	沙漠の衣装	LV1：快心の一击；LV2：疾风怒涛の一击；LV3 无限のパワー
究极中の究极	全挑战完成后出现，LV3胜利后撤旦乱入	通常	神龙の奇迹	LV1．ドラゴンホーミング回数+1；LV2 ドラゴンホーミング回数+2，LV3：神龙の奇迹

龙珠淘汰赛模式（ドラゴントーナメント）

本模式采取杯赛的形式，胜者晋级败者被淘汰直至决出最后的冠军，冠军可以得到丰厚的奖金奖励。本模式下人造人18号设定有隐藏的好感度，获得不同等级难度的冠军好感度就会相应的提高，18的好感度达到一定值就会出现新的赛事和难度，还可以获得18号的奖励。

初级难度获得冠军18号好感度+1，中级难度获得冠军好感度+2，上级难度获得冠军好感度+3，超级难度获得冠军好感度+4。

好感度	报酬
3以上	セルゲーム（赛事）
6以上	天下一大武道会（赛事）
9以上	上级ライセンス（难度）
12以上	亀仙流の胴着
18以上	超级ライセンス（难度）
30以上	18号のキス
40以上	亀マークの石



Tips1 如果你记忆卡中有上一作《龙珠Z 电光石火！》的记忆，只要在"档案中心"选择"Sparking！フュージョン"就可以在游戏初期获得100000ゼニー的联动奖励。

对战模式

在此模式下可以自由选择对战的对手场地，还可以使用你培养的角色与好友培养的角色对战来一决高下。COM VS COM能够欣赏电脑之间对战，观察一下AI的套路与破绽，它山之石可以攻玉，了解对手才能百战不殆。

バトル设定中能够对对战时间、对战难度、道具出现与否、裁判、变身等项目进行细致的设定，一切尽在你的掌握之中。

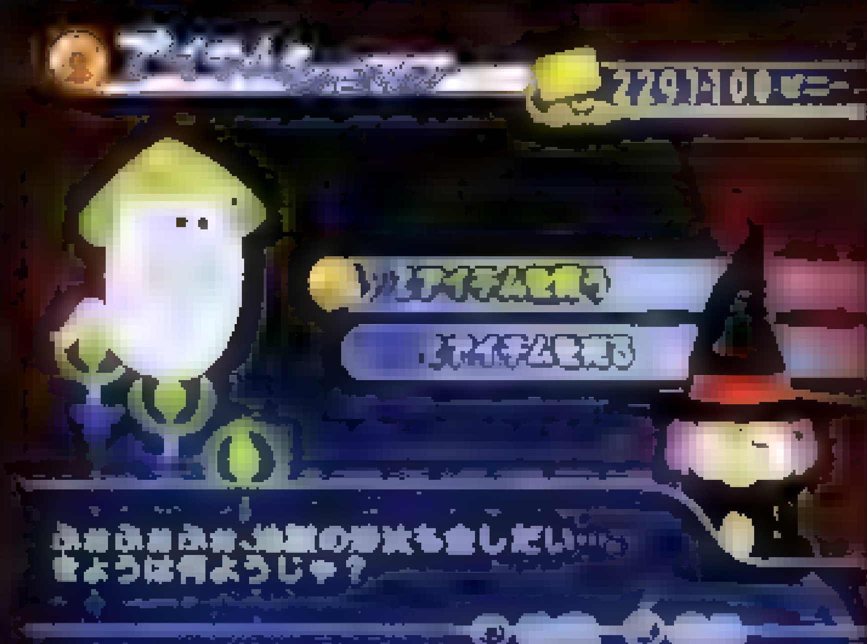


▲特兰克斯会指导进行战斗设定。

超修行

格斗游戏中必不可少的练习模式，由贝吉塔亲自指导你进行基础战斗知识的修炼。模式分为修行与训练两个选项，"训练"与一般格斗游戏的训练模式无异，"修行"中有各种基础的操作项目等着你去完成，完成修行中基础内的所有项目可以获得Z道具"ブラ"。

道具商店（アイテムショップ）



同龙珠冒险模式中遇到的商店一样，在此有大量的Z道具供给玩家购买。龙珠冒险模式中可以获得开启店内新商品以及商品打折的Z道具。虽说商店内可以购买的Z道具不少，但大部分珍贵的Z道具还是需要我们从其他模式中获得，融合用道具只能在商店中购买得到。

◀来到了金卡店内的商品都是打5折的哦

Evolution Z（エボリューションZ）

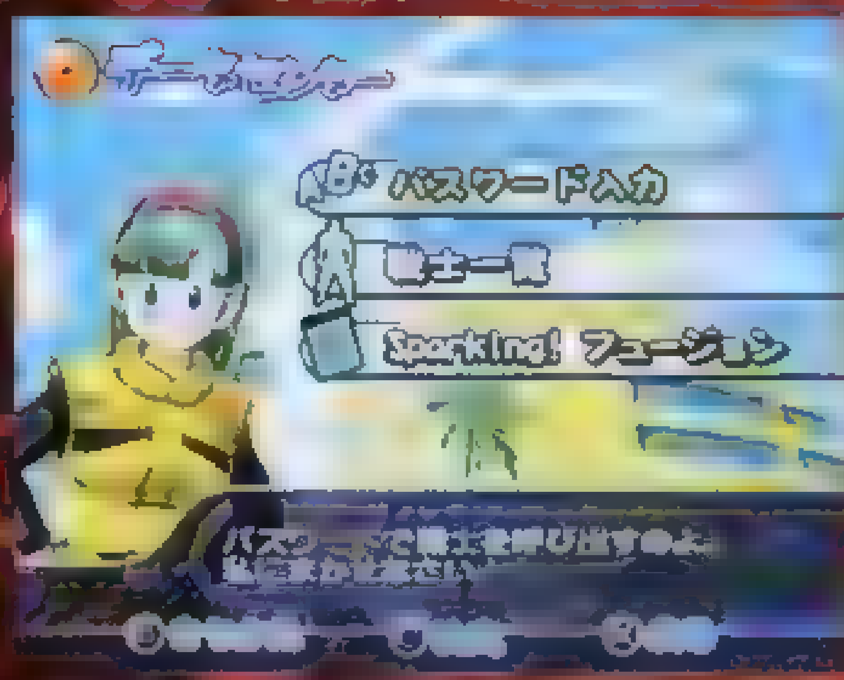
游戏中收集的Z道具在这个模式之下查看、装备和融合。Zアイテム编集能够整理角色装备的Z道具，获得培养角色的密码等。能力提升系Z道具装备到身上可以随着经验值的获得提升等级，一旦把道具从这名角色身上拿下来，该道具就会回到装备之前的等级。

Zアイテム一览可以查看到目前为止收集到的所有Z道具。Zアイテムフュージョン可以选择两个Z道具进行融合生成新的Z道具，只有特定的道具之间才能够进行融合，每进行一次融合消耗一个Zアイテムフュージョン，Zアイテムフュージョン可以在道具商店内买到。



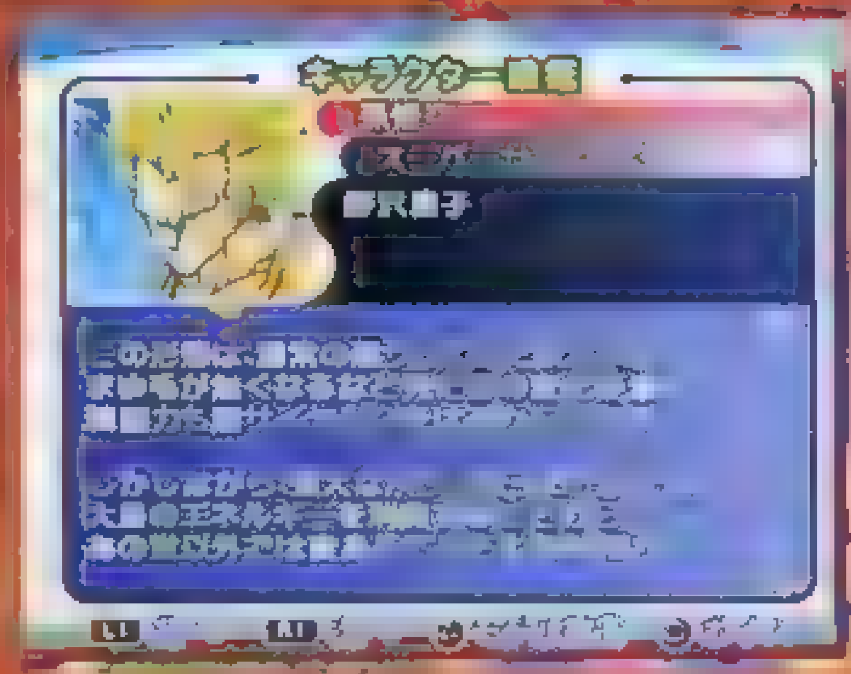
档案中心（データセンター）

只要你有一组人物密码，就可以在"パスワード入力"内输入生成一个新的龙珠战士。通过互联网玩家不需记忆卡就可以交换密码自己培养的角色，或许不久官方也会公布出超强人物的密码来给我挑战。"Sparking!フュージョン"可以与上一代进行联动。



鉴赏模式（ドラゴンライブラリー）

从角色图鉴到剧本设定，从声优名单到音乐鉴赏，这里可以说是龙珠世界的资料库。角色图鉴中还可以查看角色的声优以及配音，音乐鉴赏模式中除了可以听到游戏中的BMG还可以听到熟悉的动画中的一些音乐。如果你是一名龙珠迷的话，这里就是天堂；如果你对龙珠还不甚了解，那就快来这里补课吧。



全人物获得方法

人物	出现条件
001 孙悟空	初期
002 孙悟空－超级赛亚人	完成冒险模式フリーザ篇17
003 孙悟空－超级赛亚人2	完成冒险模式魔人ブウ篇07
004 孙悟空－超级赛亚人3	完成冒险模式魔人ブウ篇09
005 贝吉特（ベジット）	完成冒险模式魔人ブウ篇17
006 超级贝吉特（スーパーベジット）	完成冒险模式魔人ブウ篇17
007 悟吉塔（スーパーゴジータ）	完成冒险模式孙悟空とベジータ篇08
008 孙悟饭 幼年期	初期
009 孙悟饭 少年期	初期
010 孙悟饭 少年期－超级赛亚人	完成冒险模式人造人篇16
011 孙悟饭 少年期－超级赛亚人2	完成冒险模式人造人篇20
012 孙悟饭 青年期	初期
013 孙悟饭 青年期－超级赛亚人	完成冒险模式TRUNKS THE STORY篇00
014 孙悟饭 青年期－超级赛亚人2	完成冒险模式魔人ブウ篇05
015 蒙面赛亚超人（グレートサイヤマン）	完成冒险模式ぶっちぎりの凄い奴篇07
016 アルティメット悟饭	完成冒险模式魔人ブウ篇13
017 短笛（ピッコロ）	初期
018 小林（クリリン）	初期
019 乐平（ヤムチャ）	初期
020 天津饭	初期
021 饺子	初期
022 贝吉塔（ベジータ）前期	完成冒险模式100亿パワーの战士たち篇04
023 贝吉塔 前期－超级赛亚人	完成冒险模式100亿パワーの战士たち篇04
024 超贝吉塔	完成冒险模式人造人篇12
025 贝吉塔 后期	完成冒险模式魔人ブウ篇02
026 贝吉塔 后期－超级赛亚人	完成冒险模式魔人ブウ篇02
027 贝吉塔 后期－超级赛亚人2	完成冒险模式魔人ブウ篇16
028 特兰克斯 剑（トランクス）	初期
029 特兰克斯 剑－超级赛亚人	完成冒险模式TRUNKS THE STORY篇01
030 特兰克斯 格斗	初期
031 特兰克斯 格斗－超级赛亚人	完成冒险模式人造人篇12
032 超特兰克斯	完成冒险模式人造人篇15
033 孙悟天	初期
034 孙悟天－超级赛亚人	完成冒险模式魔人ブウ篇00
035 悟天克斯（ゴテンクス）	完成冒险模式魔人ブウ篇11
036 悟天克斯－超级赛亚人	完成冒险模式魔人ブウ篇11
037 悟天克斯－超级赛亚人3	完成冒险模式魔人ブウ篇12
038 特兰克斯 幼年期	初期
039 特兰克斯 幼年期－超级赛亚人	完成冒险模式魔人ブウ篇00
040 魔人贝吉塔	完成冒险模式魔人ブウ篇07
041 撒旦（ミスター・サタン）	完成冒险模式人造人篇16
042 比迪丽（ビーデル）	完成冒险模式ぶっちぎりの凄い奴篇05

TVSZ Loading画面中可以使用左摇杆击打画面中的砖块来消磨时间，不过即使击打再多的砖块也不会有任何奖励。

人物	出现条件
043 蒙面赛亚超人2号	完成冒险模式超战士はねむれない篇05
044 界王神	完成冒险模式魔人ブウ篇05
045 杰比特（キビト）神	界王神＋キビト（魔人ブウ篇18完成后获得）融合后出现
046 巴多克（バーダック）	完成冒险模式超级赛亚人孙悟空篇02
047 大猿巴多克	バーダック＋パワーボール融合后出现
048 拉蒂兹（ラディッツ）	初期
049 大猿拉蒂兹	ラディッツ＋パワーボール融合后出现
050 栽培人	初期
051 那巴（ナッパ）	初期
052 大猿那巴	ナッパ＋パワーボール融合后出现
053 贝吉塔 スカウタ	初期
054 大猿贝吉塔	ベジータ（スカウター）＋パワーボール融合后出现
055 丘夷（キュイ）	フリーザの手下＋ベジータのライバル？（フリーザ篇00完成后获得）融合后出现
056 多多利亚（ドドリア）	初期
057 萨博（ザーボン）	初期
058 萨博变身后	ザーボン＋封印解除（フリーザ篇04完成后获得）融合后出现
059 古尔多（グルド）	完成冒险模式フリーザ篇05
060 利库姆（リクーム）	完成冒险模式フリーザ篇07
061 巴特（バータ）	完成冒险模式フリーザ篇08
062 吉斯（ジース）	完成冒险模式フリーザ篇10
063 基纽（ギニュー）	完成冒险模式フリーザ篇10
064 弗利萨（フリーザ）第一形态	初期
065 弗利萨 第二形态	完成冒险模式フリーザ篇12
066 弗利萨 第三形态	完成冒险模式フリーザ篇14
067 弗利萨 最终形态	完成冒险模式フリーザ篇16
068 弗利萨 Full	フリーザ最终形态＋超变身融合后出现
069 机器弗利萨（メカフリーザ）	フルパワーフリーザ＋改造手术（人造人00完成后获得）融合后出现
070 人造人20号（ドクター・ゲロ）	完成冒险模式人造人篇05
071 人造人19号	初期
072 人造人18号	初期
073 人造人17号	初期
074 人造人16号	初期
075 沙鲁（セル）第一形态	完成冒险模式人造人篇10
076 沙鲁 第二形态	完成冒险模式人造人篇13
077 沙鲁 完全体	完成冒险模式人造人篇22
078 沙鲁 パーフェクト	セル完全体＋自爆（人造人篇23完成后获得）融合后出现
079 小沙鲁（セルジュニア）	完成冒险模式人造人篇21
080 魔王达普拉（ダーブラ）	完成冒险模式魔人ブウ篇06
081 魔人布欧（ブウ）善	初期
082 魔人布欧 纯粹恶	魔人ブウ 善＋悪しき人间の铳弹（魔人ブウ篇12完成后获得）融合后出现
083 魔人布欧 恶	完成冒险模式魔人ブウ篇14
084 魔人布欧 恶－悟天克斯吸收	魔人ブウ 恶＋ゴテンクスを吸收（魔人ブウ篇15完成后获得）融合后出现
085 魔人布欧 恶－悟饭吸收	魔人ブウ 恶＋悟饭を吸收（魔人ブウ篇15完成后获得）融合后出现
086 魔人布欧 纯粹	完成冒险模式魔人ブウ篇19
087 卡利克（ガーリック）Jr.	魔凶星（魔凶星篇00完成后获得）＋デッドゾーン（魔凶星篇01完成后获得）融合后出现
088 超级卡利克Jr.	ガーリックJr.＋巨大化融合后出现
089 特雷斯（ターレス）	サイヤ人下级战士（地球まるごと超决战00完成后获得）＋神精树の实（地球まるごと超决战篇01完成后获得）融合后出现
090 大猿特雷斯	ターレス＋パワーボール融合后出现
091 斯拉古（スラッグ）	ナメック星人（超级赛亚人孙悟空篇00完成后获得）＋突然变异（超级赛亚人孙悟空篇01完成后获得）融合后出现
092 斯拉古 巨大化	スラッグ＋巨大化
093 绍扎（サウザー）	クウラの手下（とびっきりの最强对最强篇03完成后获得）＋机甲战队（とびっきりの最强对最强篇02完成后获得）融合后出现
094 古拉（クウラ）	フリーザの兄（とびっきりの最强对最强篇03完成后获得）＋悟空へのうらみ（とびっきりの最强对最强篇00完成后获得）融合后出现
095 古拉 最终形态	クウラ＋超变身融合后出现
096 机械古拉	クウラ＋ビッグゲテスター（100亿パワーの战士たち篇06完成后获得）融合后出现
097 人造人13号	憎恶（三大超サイヤ人篇01完成后获得）＋コンピュータ（三大超サイヤ人篇00完成后获得）融合后出现
098 人造人13号 合体	人造人13号＋14号・15号のパーツ（三大超サイヤ人篇04完成后获得）融合后出现
099 布罗利（ブロリー）	悟空へのうらみ＋パラガスの息子（热战・烈战・超激战篇00完成后获得）融合后出现
100 布罗利－超级赛亚人	ブロリー＋超サイヤ人（热战・烈战・超激战篇03完成后获得）融合后出现
101 布罗利－传说的超级赛亚人	スーパーサイヤ人ブロリー＋界限点突破（热战・烈战・超激战篇06完成后获得）融合后出现
102 赞佳（ザンギャ）	恶の华（ぶっちぎりの凄い奴篇02完成后获得）＋银河战士（ぶっちぎりの凄い奴篇04完成后获得）融合后出现
103 波加克（ボージャック）	封印解除＋银河战士融合后出现
104 波加克 フルパワー	ボージャック＋超变身融合后出现
105 邪念波（ジャネンバ）	人间の邪气（孙悟空とベジータ篇04完成后获得）＋サイケ鬼（孙悟空とベジータ篇01完成后获得）融合后出现
106 邪念波 最终形态	ジャネンバ＋超变身融合后出现
107 希尔德刚（ヒルデガーン）	幻魔人の上半身（悟空がやらねば谁がやる篇01完成后获得）＋幻魔人の下半身（悟空がやらねば谁がやる篇05完成后获得）融合后出现
108 塔皮欧（タピオン）	完成冒险模式悟空がやらねば谁がやる篇00
109 排骨饭（パイクーハン）	完成冒险模式孙悟空とベジータ篇00
110 亚奇贝洛（ヤジロベー）	完成冒险模式サイヤ人篇04
111 桃白白	鹤仙人の弟＋纪念キャンペーン（サイヤ人篇01自由移动时将地图上黄点的桃白白击败后获得）融合后出现
112 孙悟空－超级赛亚人4	完成冒险模式复仇鬼ベビー篇01
113 悟吉塔－超级赛亚人4	完成冒险模式绝对破坏の邪恶龙篇03
114 贝吉塔－超级赛亚人4	完成冒险模式绝对破坏の邪恶龙篇02
115 佩佩（パン）	完成冒险模式悟空がやらねば谁がやる篇05
116 欧布（ウーブ）	完成冒险模式悟空がやらねば谁がやる篇06
117 超级欧布	完成冒险模式复仇鬼ベビー篇00
118 贝比贝吉塔（ベジータベビー）	ベビー（复仇鬼ベビー篇02完成后获得）＋ベジータ 后期融合后出现
119 超级贝比1（スーパーベビー1）	ベジータベビー＋しもべのサイヤパワー（复仇鬼ベビー篇02完成后获得）融合后出现
120 超级贝比2	スーパーベビー1＋しもべからのパワー（复仇鬼ベビー篇03完成后获得）融合后出现
121 大猿贝比	スーパーベビー2＋人工ブルーツ波（复仇鬼ベビー篇04完成后获得）融合后出现
122 超级17号	人造人17号＋ヘルファイター17号（究极の人造人篇05完成后获得）融合后出现
123 一星龙	邪恶龙（绝对破坏の邪恶龙篇00完成后获得）＋マイナスエネルギー（绝对破坏の邪恶龙篇02完成后获得）融合后出现
124 超一星龙	一星龙＋究极のドラゴンボール（绝对破坏の邪恶龙篇05完成后获得）融合后出现
125 孙悟空 少年期	冒险模式激突！宿命のライバル篇自由移动时击败地图上神样の神殿中的对手
126 大猿 下级战士	完成冒险模式激突！宿命のライバル篇08
127 龟仙人	完成冒险模式サイヤ人篇01
128 龟仙人 MAXパワー	龟仙人＋本气（100亿パワーの战士たち篇00完成后获得）融合后出现
129 孙悟饭爷爷	龟仙人の弟子（激突！宿命のライバル篇自由移动时击[illegible]地图上神[illegible]の神殿[illegible]的对手后获得）＋[illegible]（魔人ブウ篇[illegible]移动时击败地图右上方山道内的[illegible]后获得）融合后出现

Tips3 龙珠冒险模式中サイヤ人篇中与地图上黄色据点内的桃白白战斗，破坏场景中的建筑物有很高的几率得到龙珠，重复十次左右基本就能收集齐七颗龙珠。

完全解惑攻略



这已经是《天诛》版权由最初的ACQUIRE转交给K2小组制作的第6款《天诛》作品，游戏在韵味上与当年PS的《天诛》发生了不少的改变，有进化也有退化。无论如何改变，只要那种《天诛》的感觉还在，喜欢该系列的玩家就不要错过。本次的《天诛 千乱》朝着网络方向发展，总共包括14个舞台，单机版全部50关完全在这14个舞台展开，其中的城与寺院关卡令人印象深刻。随着游戏的深入《天诛 千乱》向我们展现了一个更具匠心的系统。如果有条件进入LIVE配合作战的话，你还可以体会到游戏别样的风采。这次为读者奉献的就是《天诛 千乱》完全解惑攻略，希望你从中能获得最大的帮助。

FromSoftware K2　ACT

X360

文 ACE飞行员　美编 NINA

气配表解说

《天诛》玩的就是扮演古代忍者执行忍杀的那种成就感。为了让玩家成功执行忍杀，气配系统对于玩家的帮助至关重要。所谓气配系统就是玩家与敌人之间的状态表示系统。画面左下方的有个气配表，只要附近有敌人就会出现特殊显示。根据状态不同，气配表会产生相应的变化，下面就为玩家一一解说。



状态	效果
气	完全没被发现的最理想状态，数字显示90可以放心忍杀。
杀（红字）	被敌人发现，只能选择斩杀或逃跑，无法忍杀。
杀（蓝字）	不算被发现，但已经被敌人察觉。无法进行忍杀。
听	例如拔刀，快速行走都会让附近的敌人发觉，进入听状态。
嗅	斩杀敌人身上会留有血迹，而且会被其他敌人闻到。过一段时间或到水中清洗可以除味。
视	被敌人发觉，有时还会走过来调查，最好快速离开。
A	隐蔽槽，一般蹲下、收刀、阴暗处隐蔽度高，反之隐蔽度降低。
B	听觉槽，如果该槽不断抖动，说明容易被敌人听见。
C	忍杀灯，只要亮起就说明可以执行忍杀。

注：只有在2种“杀”字表示下不能忍杀，其他状态如果动作够快都能执行忍杀。

忍杀系统



暗杀在《天诛》中被官方命名为“忍杀”，就是对敌人进行华丽的一击必杀。本作并没有像过去那样强调忍杀时的方位，而是加入了状况忍杀与拘束忍杀这两个全新的定义。其实并不难掌握，让我们一同来复习一下这些忍杀。

名称	方法
通常忍杀	只要气配表数字达到90，主角身体出现9字印就能进行忍杀。
完全忍杀	等9字印由橙色变成红色，会出现心跳声，手柄会出现略微震动，这时快速按键即可。完全忍杀成功后会发出特殊音效。
连续忍杀	当几个敌人靠得很近时，忍杀一个之后忍杀灯还会闪亮，只要连续按×键即可表演连续忍杀。不过连续忍杀的机会并不太多。可以在“忍术指南”中连续体会窍门。
状况忍杀	拔刀状态下，悬挂在台阶边缘、依靠在拐角的墙壁、隔着障子（纸门）忍杀敌人。某些状况忍杀在游戏中出现的机会并不多。
拘束忍杀	收刀状态下，当主角身体出现9字印时按下×键可以将敌人勒颈挟持，这时有3种忍杀方法。其一，直接按×键可从背后捅死敌人。其二，让主角背靠墙壁，按下A键再按×键将敌人捅死在墙上。其三，按下RB键将敌人按在地上后按下×键可拧断敌人脖子。

注：在勒颈挟持状态下按B键是将敌人打昏，主要对付游戏中那些无辜的百姓，也可将几个敌人凑在一起进行连续忍杀。

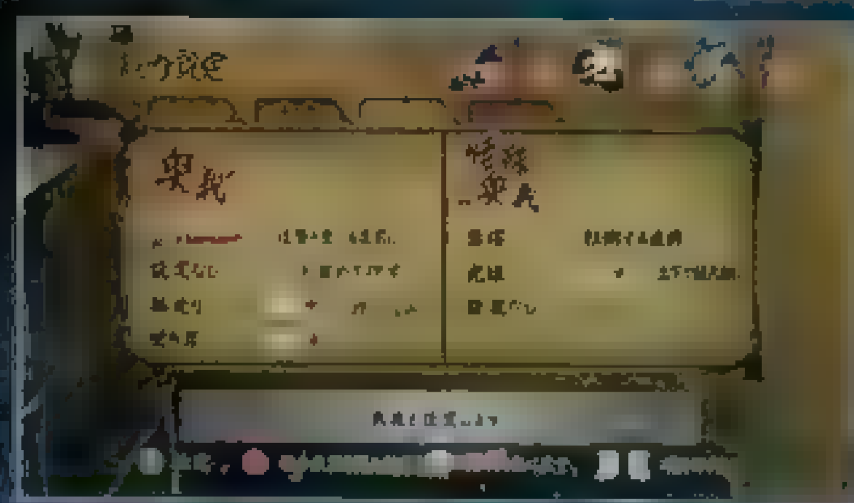
重要操作

名称	指令
拔刀/收刀	LT＋×进行收刀与拔刀的切换。落入水中自动进入收刀状态。需要留意自己处于在哪个状态。
静步	RT＋方向键，轻盈地走动而不发出声响。
翻滚	RB＋方向键＋A，由于动静小，移动速度快，因此是游戏中非常有用的移动方式。
贴墙	靠近墙壁按下右摇杆。按A＋方向翻滚离开墙壁。
大跳跃	LT＋A，快速接近敌人或者屋上行动都需要用到。
月面宙返	RT＋A，空中翻身跳跃技巧。
水遁	入水后＋RB。隐蔽度最高，因为敌人都不会游泳，躲在水中最安全。
匍匐	在狭窄的洞口前RB＋×，匍匐中连打A可以加快移动速度。
障子窥探	收刀中靠近障子（纸门），RB＋×可观察屋内情况。站立时按下RB可拉开障子门。
搬尸体	收刀状态下RB＋×背起尸体，之后按×放下尸体，按Y投掷尸体。
强攻击	RT＋下＋×。
回转攻击	左摇杆一圈＋×。
RB键应用	跳跃后按住RB键可轻轻落下，从高处落下按住RB键不会跌倒。



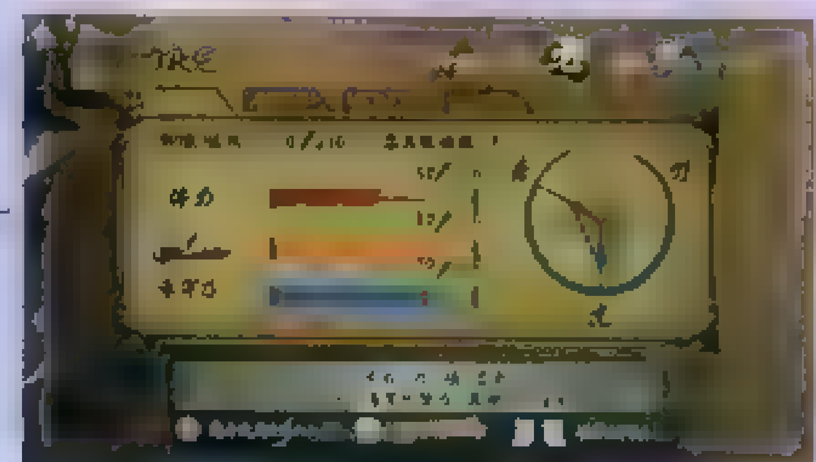
天诛千乱 技·能力

这是影响游戏性至关重要的环节，因为随着能力的提升，玩家才能体会该作的进化。进入技·能力选项后就会出现能力设定，技习得2个项目。能力设定中又包括身体能力、连击、奥义（奥义又分为奥义与特殊奥义）、技能。身体能力玩家可根据自己喜好调整，后来许多能力还需要相应的身体能力才能装配。奥义与特殊奥义游戏采取特定按键对应方式。技能也是慢慢学到，然后装配的。由于该系统还比较复杂，需要一段时间熟悉。



任务准备

《天诛 千乱》中玩家不再扮演力丸和彩女，而是一位东忍流旗下的忍者。最初开始游戏时需要玩家创建一个角色，主要就是决定性别，因为能力与着装在游戏进行中可以重新定义。在能力分配上分为体、力、素早3项。所谓体就是HP，力就是攻击力度，素早则代表了行动速度的快慢。玩家可根据实际游戏体验对体、力、素早3项在游戏中途进行调整。随着游戏的进行体、力、素早3项的上限都会增加，着装种类与各种新技能也会不断增加进来，使得游戏越来越丰富。



任务开始

游戏开始后完成训练关卡就正式进入了游戏。现在就开始不停接任务并成长吧。左侧的小房屋内就是游戏升级系统的入口。进去之后可以看到技·能力、忍具、衣装3项，下面就对此进行详细介绍。



奥义

奥义习得后屏幕上会出现提示，然后玩家再自行选择装备。每种奥义对应特定的输入指令，而且具有3段提升，发动指令相同，但效力更强。

奥义名	身体能力	价格	发动指令	效果
阿行	体力50	1000	拔刀状态被攻击瞬间按B	隔挡敌人进攻。
つぶて弾き	体力50	1500	同上	阿行强化版，还可以把飞行道具弹回去。
倍返し	体力50	3000	同上	阿行最终版，弹回的飞行道具威力加倍。
流雅	力50	1000	收刀状态被攻击瞬间按B	躲开敌人的攻击，敌人还会失去平衡。
风柳	力50	1500	同上	流雅强化版，加长敌人失去平衡的时间。
无想流舞	力50	3000	同上	流雅最终版，使敌人失去平衡的时间更长。
影幻	素早50	1000	拔刀状态被攻击瞬间B	变成烟雾消失并且从敌人身后出现，使敌人混乱。
[illegible]	素早50	1500	同上	影幻强化版，可扰乱多名敌人。
胧月夜	素早50	3000	同上	影幻最终版，可回避背后与侧向的攻击。
紫电	体力150	4000	拔刀状态下按×蓄力后放开	重斩招式，可1段蓄力。
紫电改	体力150	6000	同上	紫电强化版，可进行2段蓄力。
天鸣大紫电	体力150	12000	同上	紫电最终版，可3段蓄力。
居反り落とし	力150	4000	拔刀状态下按×蓄力后放开	与饭纲类似的指令投技，不可防御。
隼落とし	力150	6000	同上	居反り落とし的强化版。
龙卷螺旋落とし	力150	12000	同上	居反り落とし最终版，用此招对付BOSS轻松加愉快。**推荐习得**
里疾风试作型	素早150	4000	拔刀状态下按×蓄力后放开	前后闪动斩杀，砍到敌人的瞬间按×可以追加斩，最多追加2次。
里疾风	素早150	6000	同上	里疾风正式版，可追加3次斩杀。
里疾风 极	素早150	12000	同上	里疾风最终版，可追加5次斩杀，最后一次攻击力加倍。
全身硬化	体力70	2000	RB＋LS按下	消费10%体力，一定时间受伤减少30%。
装甲强化	体力70	3000	同上	全身硬化强化版，一定时间受伤减少50%。
无敌装甲	体力70	6000	同上	全身硬化最终版，一定时间受伤减少70%。
怪力无双	力70	2000	RB＋LS按下	消费10%体力，攻击力提高但防御力减半。
刚力无双	力70	3000	同上	怪力无双强化版。
超力无双	力70	6000	同上	怪力无双最终版。
猪走	素早70	2000	RB＋LS按下	短距离突刺，按A或侧滚可以进行取消。
镰鼬	素早70	3000	同上	猪走强化版，突刺距离延长。
韦驮天	素早70	6000	同上	猪走最终版，突刺距离再次延长。**推荐习得**
兵粮结	体力100	1000	RB＋B	自制饭团，一次任务可以做2次。
兵粮结 梅	体力100	2000	同上	兵粮结强化版，可以做3次。
兵粮结 鲑	体力100	4000	同上	兵粮结最终版，可以做5次。
声真似	力30	1000	RB＋B	学敌人的声音，引敌人闻声而来。
声真似改	力30	2000	同上	声真似强化版，范围扩大。
声真似狐骗	力30	4000	同上	声真似最终版，范围最大。**推荐习得**
闻き耳	素早30	1000	RB＋B	趴地上听声音，但是站立不动的敌人听不见。
闻き耳广域化	素早30	2000	同上	闻き耳强化版，范围更广。
こだま拾い	素早30	4000	同上	闻き耳最终版，范围最广。**推荐习得**

特殊奥义

奥义名	身体能力	价格	发动指令	效果
叶樱	体力30	1500	倒地前瞬间按B	受身技巧，防止倒地。
落叶	体力30	2000	同上	叶樱强化版，并产生无敌时间。
瞬身落叶	体力30	4000	同上	叶樱最终版，无敌时间变长。
天井蝙蝠	素早100	3000	钩绳挂向天花板时一直按住RB	一段时间趴在天花板上，并且可以移动，还可忍杀正下方的敌人。
蜘蛛井	素早100	4000	同上	天井蝙蝠强化版，在天花板上的时间变长。
蜘蛛井百景	素早100	[illegible]	同上	天井蝙蝠最终版，停留时间超长，忍者已经变成了蜘蛛人。**推荐习得**
布隐れ	素早120	3000	贴墙时按B	用一块披风挡住身体产生隐蔽效果，简直是高科技的产物，不过从侧面还是会被敌人发觉。
壁隐れ	素早120	4500	同上	布隐的强化版。披风变大，隐蔽度提高。
天狗隐れ	素早120	9000	同上	布隐れ最终版，隐蔽度更高。
蜘蛛走り	体力80	2000	跳跃到墙壁上后按住RB	抓住墙壁，可以在墙上行走。
壁虎走り	体力80	2500	同上	蜘蛛走り强化版，行走距离延长。
野猿走り	体力80	5000	同上	蜘蛛走り最终版，距离更长，并可以向反方向跳跃
虎眼	力30	500	第一视角时用右摇杆	可以以第一视角状态进行缩放观察。
龙眼	力30	1000	同上	虎眼强化版，可看得更远。
百鬼眼	力30	2000	同上	虎眼最终版，查看范围最大化。

TIPS 由于X360采用固定ID登陆的方式，所以游戏存档都只有一个。当进行《天诛 千乱》后如果希望重新更换角色的话请务必用另外一个ID登陆X360系统，不然原有记录将会被覆盖，导致前功尽弃。

技能

同样分为3段进化，玩家最多可以装配4种技能。

技能名称	必要能力	价格	效果
舞云	体力120	1200	静步移动和跳跃中追加无敌时间。
神乐	体力120	2000	舞云强化版，无敌时间增加。
神乐舞	体力120	4000	舞云最终版。相当长的无敌时间。
硬气功	体力50	3000	增加防御力。
硬气功金刚	体力50	4000	硬气功强化版。
硬气功玄武	体力50	6000	硬气功最终版。推荐习得
蝮食い	体力30	1000	毒免疫，游戏中双手配钩抓的敌人武器上带毒。
刚丹田	力50	3000	刀砍，奥义的攻击力上升。
刚丹田修罗	力50	4000	刚丹田强化版。
刚丹田罗刹	力50	6000	刚丹田最终版。推荐习得
火药师	力100	4000	爆炸系忍具范围扩大。对象包括全部火药系忍具，如地雷等。
火药师烈火	力100	6000	火药师强化版。
火药师业火	力100	8000	火药师最终版，范围最大。
飞燕	力150	3000	手里剑、八双手里剑攻击力上升。
朱雀	力150	4000	飞燕强化版。
夜忍鸦	力150	7000	飞燕最终版。击中非警戒状态的敌人的后脑可以一击必杀。

技能名称	必要能力	价格	效果
隐行印	素早100	4000	隐蔽指数提高，使敌人难以发现。
隐遁印	素早100	8000	隐行印的强化版。
隐极印	素早100	10000	隐行印的最终版。推荐习得
影足	素早120	4000	脚步声音变轻。
无足	素早120	8000	影足强化版。
无影脚	素早120	10000	影足最终版，就是在水中行走也基本没有声音了。推荐习得
心眼	素早50	500	按住RT时显示敌人体力。

连击

所谓连击就是刀刃格斗技巧，可以选择3连击或4连击，玩家任意分配招式，主要是对付BOSS。



名称	价格	效果
霞天	2000	自下而上的一刀。
龙牙	2000	自上而向下重斩。
穿心牙	2000	突进一刺，让人想起TAKI。
残月	2000	回转一刀，360度攻击。
地旋腿	2000	扫堂腿，踢翻敌人后还可以上去补一刀。
饭纲	2000	类似隼龙的饭纲落，威力较大。

天诛千乱 忍具

虽然游戏中的忍具不少，但因为《天诛》强调的是忍杀，所以忍具历来在游戏中的使用率并不高。游戏最初可以允许携带的忍具有限制，任务中捡的忍具则无限制，利用手柄的十字键切换忍具。

忍具名	价格	效果
钩绳	初期	初代就创立的装备，使用频率最高的忍具。
投掷系		
手里剑	50	威力小，基本无用。
八方手剑	150	放射状攻击。
吹き矢	300	带毒属性，对付BOSS比较有用。
火矢	300	威力较大。
火药		
痫癫玉	100	相当于手榴弹。
爆ぜ车	250	爆破手里剑。
地雷	150	放置好后等敌人来踩吧，小心别留给了自己。
弹け箱	200	比地雷威力更大。

忍具名	价格	效果
撹乱		
烟玉	100	烟雾弹，不过对自己也有效果，打BOSS不错。
眩み玉	120	相当于闪光弹。
蜂球	150	扔马蜂窝骚扰敌人。
匂い玉	100	臭气弹，吸引敌人注意力。
逃走		
まき菱	60	撒三角钉，敌人踩到后效果比较搞笑。
麻痹团子	80	系列经典忍具，极度吸引敌人的诱饵。
目潰しの粉	100	投掷石灰骚扰敌人。
花火	200	放焰火，气状态的敌人被击中后算忍杀。



忍具名	价格	效果
捕获		
虎バサミ	150	捕兽夹。
痹れ药	100	敌人服用后会昏倒。
忍犬	300	放出旺财攻击敌人！
回复		
神命丹	100	加100点HP。
毒命丹	50	解毒用。
清めの水	50	除臭剂，掉进粪坑后用其清洗。我几乎是不用的。
忍术		
火龙の术	300	相当于火焰喷射器。
面取りの术	400	变身成敌人模样，然后杀之。
木っ端隐れの术	400	隐身术。
影缚りの术	400	踩影子，让敌人动弹不能。
特殊		
五色米	50	路标，地图上可以显示出来，路盲专用忍具。
真似笛	300	学狗叫，可以让敌人从杀回到气。
手钩	2000	手爪，可以扒墙一段时间。
涂りの太刀	2500	涂黑的刀，拔刀时无声，携带便可。

《天诛》的最高追求当然是忍术皆传，而且达到一定数量的忍术皆传还可以获得新的服装、奥义和技能，所以各位努力吧！

以下给出游戏评价的细则。

忍杀	
通常忍杀	人数×100
完全忍杀	人数×120
连续忍杀	连续忍杀的人数×120＋（任务中成功的连续忍杀回数×80），连续忍杀的第一个人不算
拘束忍杀	人数×80
状况忍杀	人数×110
斩杀	人数×70

[illegible]	
未发觉	150
忍具不使用	100
无伤	100
全忍杀	400
全完全忍杀	800
全斩杀	3500
不杀生	100
大将斩杀	大将就是任务中指定的BOSS级人物，500～1000
大将忍杀	300
非道	游戏中的平民被杀就成为非道，人数×－300
发觉	人数×－80
骚乱时间	每3秒－5

天诛千乱 综合评价

综合上述点数，游戏会给出最终等级评定，其实获得忍术皆传的要求并不苛刻。

忍术皆传	900以上
上忍	700～899
中忍	500～699
下忍	300～499
门前払い	意思就是说你吃了闭门羹，根本就没有继续深造的资格。0～299

最终点数×难度系数就是玩家本关的奖金了。易×0.9，普×1.0，难×1.5。



TIPS 如果日语不过关的话，进[illegible]战打造好约上国内的玩家。不然由于语言不通导致游戏攻略性下降，当然乐趣也就下降了。

天诛千乱 单独任务

本次单独任务虽然包括50大关，但其内容设置无非就是刺杀指定BOSS、收集地图上的道具、前往指定地点、与探子接头等任务，玩家即使不懂得日文，在游戏的提示中也完全能够明白任务的要求，所以这里就不赘叙了。在这50大关中，惟一值得一提的就是任务“越后屋追走”，本关要求玩家在不被越后屋发现的情况下对其进行跟踪，一旦被发现，或者离越后屋的距离太远就算任务失败。当离越后屋距离太远时游戏会出现时间提示，玩家务必在时间结束前靠近越后屋，推荐的方法就是在街道旁的屋顶上行走，这样最安全。完全熟悉越后屋路线后可追求忍术皆传的评价。

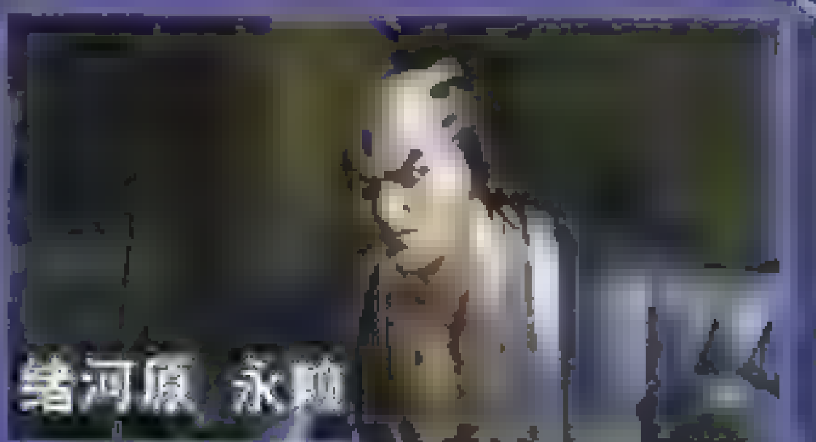




BOSS战斗

令人遗憾的是《天诛 千乱》中的BOSS战并不是游戏的重点，不但BOSS少而且类型单一，完全没有魄力可言。起初由于能力低，可能对付第一个BOSS鹞稍微困难点，建议玩家多带点回复道具，如果配合忍具吹き矢躲在一处射击可以令BOSS中毒停顿，再上去砍杀会容易很多。在对付最终BOSS绪河原·永赖和鹞时，相信玩家已经都身怀绝技了，应该不难。这里推荐给大家一个愉快的战法，就是将他们引到城楼的屋檐上战斗，然后把他们直接打到城楼下的[illegible]水面[illegible]痛快。


鹞


绪河原 永赖

天诛千乱 成就一览

“成就”这东西嘛，一般来说都对游戏无任何影响，不过也算是游戏的一个组成部分吧，在LIVE上也挺有面子的。





编号	内容
01	难度不限，完成5关。
02	难度不限，完成10关。
03	难度不限，完成20关。
04	难度不限，完成30关。
05	难度不限，完成40关。
06	难度不限，完成50关。
07	故事流程通关，只需要完成必要任务，即任务选择中出现的图标任务。
08	忍杀20人。
09	忍杀50人。
10	忍杀100人。
11	忍杀300人。
12	忍杀500人。
13	忍杀700人。
14	忍杀1000人斩。
15	有10关获得“忍术皆传”评价，同一关用不同难度不算。
16	有30关获得“忍术皆传”评价。
17	有50关获得“忍术皆传”评价。
18	“易”难度全部得到忍术皆传评价。
19	“普”难度全部得到忍术皆传评价。
20	“难”难度全部得到忍术皆传评价。
21	完成1个隐藏任务。共5个，出现条件不明，只要不断获得“忍术皆传”评价必定出现。
22	完成2个隐藏任务。
23	完成3个隐藏任务。
24	完成4个隐藏任务。
25	完成5个隐藏任务。
26	杀死5个とみ吉，每关一个，戴斗笠的武士。相同关选择不同难度也只算一个。
27	杀死10个とみ吉。
28	杀死20个とみ吉。
29	杀死30个とみ吉。
30	杀死40个とみ吉。
31	将全部40个とみ吉杀光。

天诛千乱 心得与发现

赚钱指南 玩家需要在关卡中打出高评价来获得足够的金钱，用它来购买新的技能与奥义，所以初期钱对玩家来说意义非凡。这里推荐一个初期的赚钱方法就是不停地进行最初的“忍术指南”训练关，那里不但流程短，而且敌人都是待宰的羔羊，智商极低，如果手脚麻利的话，5分钟不到就可赚取超过2000文的奖金，如此反复很快就可积累不少财富，玩家可迅速购买想得到的最新技能。到了游戏后期某些关卡就是将地图上的敌人全部杀光，迅速完成也可赚得不少。

一周目要素 完成一周目后玩家可以获得新的服装与道具，其中的几套特警服装颇有时代气息，玩家完全可以搭配出一个《CS》中的警察角色，用反恐精英进行游戏感觉特别得意。看来恶搞已经成为许多游戏取悦玩家的手段。



BUG 在任务17的港口关卡中有一个教堂，由教堂外的台阶往上跳，有时就会出现悬空现象，玩家可以不断向上跳跃直接深入到无穷的宇宙。在一些关卡中玩家还可以挤入多边形场景中，看来《千乱》小组在制作态度上还是不够认真啊。

水浒 在任务8中玩家会来到寺院关，本人很喜欢寺院的感觉，当你来到场景大宅后侧，请仔细观察那些门板，有些门板上居然贴着写有武松、孙二娘等《水浒》人物的纸条，期待以后看到《天诛 水浒》。

天诛千乱 敌兵全介绍

敌兵	介绍
武士、挑灯的家丁、邪道和尚等	游戏中最普通的杂兵，不但反应慢，而且智商也有问题。
弓箭兵	视力比较好，而且射箭时通常都是3连发，所以要小心。他最大的弱点就是不会防御，近战只能遭蹂躏。
忍者	忍者分为男女忍者，他们普遍反应快，视野好，经常可以在屋顶遇到他们。有些忍者的武器上带毒。
敌大将	许多关卡都是指定干掉某奸商或者反动势力首脑，算是BOSS级别的人物，不过实际上90%的BOSS其实都相当于杂兵，同样可以忍杀解决。
村民、村姑	挺烦人的角色，杀了他们又属于非道影响评价，所以要不躲着走、要不就拖到僻静处打昏。
熊	历代基本都会出现的野兽，HP和攻击力都很高，没有把握搞定还是躲着走吧。
狗	能感知气，嗅觉好，还会咬人。不过狗HP很低，2刀就可以干掉。
鸡	主要被鸡发现影响评价，挺闹心的。杀鸡能取得鸡腿，就把它当活动的食堂吧。
猫	表明离目标已近，而且不会引发骚乱。
とみ吉	游戏中特别设立的杂兵，戴斗笠的武士。每关有一个とみ吉，干掉他后必定掉下物品，主要是与游戏的成就有关。


越后屋 平助


清水 辰一


木村伊左卫门


越后屋 六兵卫
黑川 信道
お纱江

TIPS 新的奥义与技能要随着任务的完成和忍术皆传的达成才会逐步增加进来，建议玩家在“普”难度开始进行游戏，这样要素出来的速度会快一些。

文 genius@cngba 编 十六夜

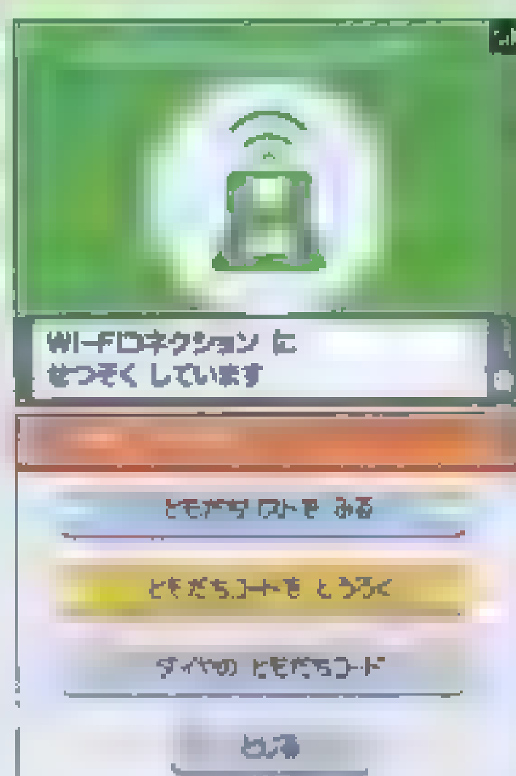








Wi-Fi网络连接



要想实现与朋友联机，首先要将流程发展到能够到达第二个道馆，这时从口袋妖怪中心的楼梯来到楼下就进行WI-FI网络连接了。连接的方法比较特殊：首先当然是要确保NDS能够连接上Wi-Fi，然后要先在楼下成功连接一次以获得一本“ともだちてちょう”的书，使用后就能够添加朋友的号码了。连接界面从上至下的三个选项分别为：查看朋友列表，添加朋友号码，查看自己的号码。需要注意的是，只有两人相互都添加了号码，才能进行口袋妖怪的交换以及对战。

口袋妖怪 钻石·珍珠 Nintendo RPG

NDS ……2006年9月28日 ……4800日元

《口袋妖怪 钻石·珍珠》完美攻略&研究

十字键	控制主角的移动，选项的选择。
A键	决定
B键	取消 进行加速跑
X键	打开主菜单
Y键	热键(使用定义好的道具)
L/R键	切换选项
SELECT键	整理道具

ずかん	查看图鉴
ポケモン	查看口袋妖怪情况
バッグ	查看背包里的物品
ヒカリ	查看主角当前状态和徽章获得情况
レポ	
せってい	进行游戏设定，分别是游戏速度、战斗画面有无、是否启动换人、声音和按键模式。

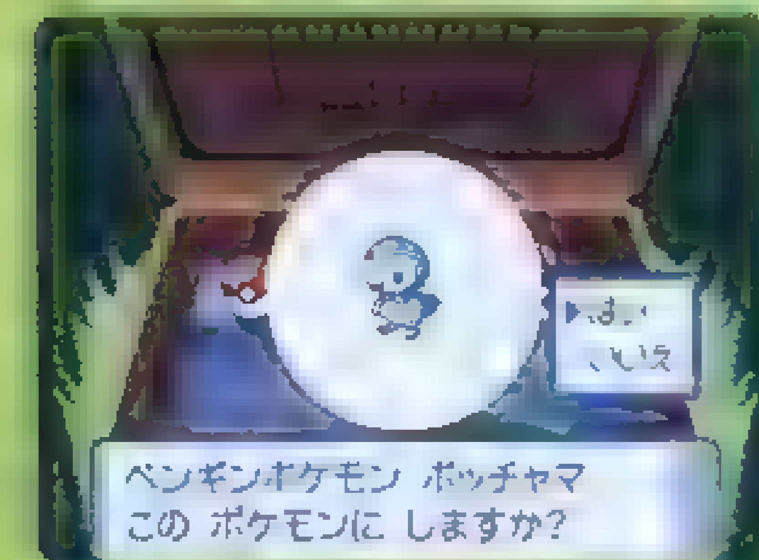


たたかう	战斗
バッグ	查看背包
にげる	逃跑
ポケモン	查看口袋妖怪情况，可换人

通关流程

进入游戏，首先还是本作的博士来对玩家表示欢迎，选择“だいじょうぶ！”跳过触摸测试及游戏介绍；选择主角的性别和姓名之后，再给游戏中的宿敌起好名字就可以开始游戏剧情了。

在自己的房间中看完电视节目后下楼，与妈妈对话之后出门，来到村子左上方的宿敌家，在门口两人见面后跟他一起进入房间上到二楼，与宿敌对话完他会跑出门去等待主角。走出房间，向上在村口处看到已经在此等待的宿敌，两人结成伙伴共同前进。一直向左来到树林尽头处，从缺口处进入シンジョのほとり。看到在此的博士和异性副主角，二人交谈后离开。此时宿敌发现遗忘在草丛中的皮箱，拉着主角上前查看，突然从附近飞出野生口袋妖怪，从皮箱中选择主角口袋妖怪后进入战斗(草系的ナエトル、火系的ヒコザル、水系的ポッチャマ)，对手是LV2的ムックル，比较容易获胜。



战斗胜利后副主角赶到取回皮箱后离开，宿敌也拉主角离开了湖畔。向右往村子方向走，在村口再次与博士和副主角相遇，博士让两人到研究所来一下便离开了。回到自己家中，与妈妈对话后获得加速鞋(此后可按B+方向键在地图或室内进行奔跑)。走出家门，出村后向右前进，来到マサゴタウン，与镇口处的女主角对话后进入博士的研究所，从博士处正式获得口袋图鉴。出研究所后与副主角对话可以参观城市设施(精灵中心、商店)，之后副主角提出要主角回家同自己的母亲打个招呼再前往202号道路会合。返回出发的村子，到自己家中同妈妈打过招呼后获得物品及宿敌母亲的委托物。之后返回202号道路听副主角讲解如何使用精灵球捕获口袋妖怪，完毕后就可以自由行动了。

从202号道路向上到达コトブキシティ市，在精灵中心左边学校的黑板前找到宿敌，与之对话并交付伯母的托付物，同时获得重要物品地图“タウンマップ”。在城中的道路上与马路中间的大叔对话得知需要三张奖券来兑换奖品。分别与商店下方、城市左边大厦门前以及城市中心大厦门前的三个小丑对话后获得兑奖券1～3，交给刚才的大叔后获得口袋手表，此后冒险时下屏将显示为口袋手表界面，可点击红色按钮转换功能。向右出城，第一次遭遇宿敌的挑战。

打败宿敌后向右进入203洞穴，从右侧进入洞穴，在洞口处与大叔对话获得秘籍训练机06いわくだき(碎岩)，向右出洞到达クロガネシティ市，遇到宿敌得知此时馆主不在；前往城里右下角的矿场，在最深处与戴红色安全帽的男人对话后他会离开，返回市内即可进行道馆挑战了。本道馆主要使用岩石系的口袋妖怪，打败后获得岩石徽章，可在地图上使用秘籍06。

返回コトブキシティ市，向上走看到博士和副主角被银河团困住，上前协助副主角一起打败敌人后继续上行进入204道路；使用秘籍06破坏204道路洞穴内的岩石后前进，到达ソナオタウン镇，可在花店里获得可达鸭水壶。继续右行穿过205道路来到谷间发电厂，与发电厂门口的银河团员对话后发生战斗，战斗获胜后其进入门内。返回ソナオタウン镇，从镇子的左上角的树林入口处进入，与这里的银河团成员对战解救被欺负的大叔，获胜后大叔会把发电厂的钥匙送给主角作为感谢。获得发电厂的钥匙之后再次来到205号道路右侧的发电厂，调查铁门后即可进入。发电厂里是银河团，全部打败以后见到第一位红发银河团女干事，打败后解救出研究员。

完成发电厂剧情后回到205道路中，挡主角的银河团成员会离开，从这里向上到达ハクタイのもり，进入前右边的小屋可以回复体力；进入森林后



会有一位女性请求和主角一同行动，此后森林中的遭遇战将全部为2V2，同时每场战斗结束后口袋妖怪的状态都会全部回复。带着女子到达右上方的森林出口处女子向主角表示感谢后离开，此时可返回森林进行单人战。从森林出来后向右到达ハクタイシティ市。挑战本市道馆，需要从3D场景中依次找出4名隐藏在树林中的训练员，与之对话后发生战斗，获胜后出现下一个，4名全部挑战完毕后馆主出现。馆主使用的口袋妖怪类型为草，打败馆主后获得草系徽章，可在地图上使用秘籍01，能够自由控制等级30以下口袋妖怪。

完成道馆挑战后前往城市上方那个门前有三棵树的大厦，发生剧情从黑衣女子处获得秘籍01居合斩，让口袋妖怪习得后可切断拦路的小树。用居合斩切断大厦门前的树进入内部，再次遭遇银河团，在顶层打败紫发银河团女干事后解救人质成功。走出大厦，先到精灵中心右侧的房屋中与地下爷爷对话获得“だんけんセット(挖掘装备)”，之后前往下方的自行车店与老板(也就是刚刚解救的人质)对话获得单车(本作单车只有一辆，可通过B键转换匀速挡或加速挡)。

获得单车后下行通过城市玄关进入206号道路(这里是单车道，玩家会自动下行)，旁边的道路需要从下方用居合斩切断树木后到达；走出单车道后进入207号道路，遇到副主角发生剧情，任意选择后获得口袋手表功能07探宝器；从207号道路下方右侧的山洞中进入テンガンざん洞穴，遇到蓝发男子发生剧情；出洞后到达ヨスガシティ市，与马路中间的钓鱼者对话后来到选美大赛会场，与门口的女子对话后进入会场内部，看到妈妈和副主角，发生剧情后获得参赛服装，可参加比赛。本市道馆暂时无法进行挑战，返回城市下方，遭遇宿敌挑战赛，获胜后便能够进入原本封闭的城市下方及右侧玄关了。

通过城市右侧玄关进入209号道路，在209号道路尽头处看到鬼塔，进入后上到最顶层与这里的老人对话可获得秘籍04怪力；出塔后继续上行到达ズイタウン镇，此处有精灵饲育屋可以进行口袋妖怪的培育及生蛋。继续向上进入210号道路，从被可达鸭堵住道路的餐厅前向右前进进入全天下雨的215号道路。一直向右通过后到达トバリシティ市。本城市是中心城市，拥有百货大厦和游戏中心，需要与下方民居中的小丑玩猜左右游戏，因为只要猜中一次就能够获得代币盒。挑战道馆，需要推动地面上凹槽内的板子使缺口露出可以通过的道路。馆主使用的口袋妖怪类型主要为格斗，打败馆主后获得格斗徽章，可在地图上使用秘籍02。

出道馆后前往城市左上方，在银河团仓库前发生剧情，同副主角一起对抗银河团，获胜后进入屋内获得秘籍02飞天，让口袋妖怪习得后可以瞬间飞往曾经到达的城市。完成后向下进入212号道路，到达リッシこのほとり后与下方玄关中的门卫对话可回复口袋妖怪体力。继续向下进入213号道路，向左通过城市玄关后到达ノモセシティ市，花500元进入城市上方的野生狩猎区与入口右侧的NPC对话可获得秘籍05清雾。从狩猎区出来后可进行道馆挑战。在道馆中需要踏下地面机关以控制水面升降使地面露出或使黄色浮板浮起开通道路。馆主使用口袋妖怪的主要类型是水系，打败馆主后获得水系徽章，可在地图上使用秘籍05清雾。

出道馆后前往城市上方狩猎区门口与此处的银河团成员对话后他会逃跑，沿他逃跑的方向追踪，在城市玄关处遭遇宿敌的挑战。战斗完毕后继续追踪，在213号道路沙滩、リッシこのほとり处再次见到该成员，之后发生战斗，获胜后其离开。向上在214号道路下侧见到黑衣女子，对话后接受委托并获得特殊道具“秘传之药”。前往210号道路，在上方餐厅左侧与可达鸭对话后它们会离开，同时发生剧情再次接受黑衣女子委托，从此处继续向上进入雾区，使用秘籍05清雾可消除迷雾；从210道路的尽头处进入カンナギタウン镇。与洞穴前的银河团成员对话发生战斗，获胜后发生剧情将“御守”交还给老人。进入洞穴后调查最上方的壁画，发生剧情，获得秘籍03冲浪，让口袋妖怪习得后可通过水面；走出洞穴见到蓝发男子。

返回ヨスガシティ市挑战道馆，在登上升降台后需要调查三扇门前的指示牌，根据上面的题目选择答案对应的门进入，选择错误则遇到训练师发生战斗，选择正确则进入下一层。在最深处挑战馆主。馆主使用口袋妖怪的主要类型是鬼系，打败馆主后获得鬼系徽章，可在地图上使用秘籍03冲浪。出道馆后遇到黑衣女子再次发生剧情。

返回コトブキシティ市向左进入218号道路，使用秘籍03冲浪通过左侧水面到达对岸，继续向左进入ミオシティ市，在城市中心的吊桥上将遭遇宿敌的再一次挑战。获胜后即可挑战本市的道馆。道馆中需要踏上地面有十字标记的升降台进行上下或左右移动，最后到达红色升降台处即可见到馆主。馆主使用口袋妖怪的主要类型是钢系，打败馆主后获得钢系徽章，可在地图上使用秘籍04怪力，并可自由控制等级70以下的口袋妖怪。



取得了道馆徽章后到城市左上方的图书馆3F找到博士、副主角及宿敌发生剧情，发生地震后三人离开，主角走出图书馆再次发生剧情。前往214号道路，从下方接近リッシこのほとり的树林入口处进入湖内，打败在此处的银河团成员后进入湖心洞穴，与洞穴中央的银河团第三干事的男子对话后进入战斗。战斗获胜后前往カンナギタウン镇，向左通过211号道路进入左侧的洞穴，使用碎石、怪力等到达洞穴2F，使用清雾去除迷雾后通过洞穴来到216号道路。注意地面的积雪有时会塌陷，需要快速按方向键即可跳起，此处的战斗天气为冰雹。一直向左进入217道路，屏幕显示为暴风雪，视线非常模糊，需要注意道路左侧的一间房屋的后面能够找到秘籍08攀岩，一定要获得！从217号道路最上方的树林缺口处进入エイチこのほとり，与宿敌对话后出来继续向右进入キンサキシティ市，进行道馆挑战赛。道馆里的冰面会一直向前滑行，直到遇到障碍物或者非冰地面；道馆中央地面上的雪球需用从高处向下滑行的冲击力破坏掉，可先破坏左右两旁的，再横向破坏中间的，中间的雪球全部破坏后见到馆主。馆主使用口袋妖怪的主要类型是冰系，打败馆主后获得冰雪徽章，可在地图上使用秘籍08攀岩。

返回自己家所在的フタバタウン镇，向左走来到シンジコのほとり湖发生剧情，解救被绑架的博士及副主角，与银河团红发女干事再次战斗。获胜后前往キンサキシティ市左边的エイチこのほとり湖，发生剧情从紫发女干事处解救宿敌。返回トバリシティ市，与城市右上方的大厦外雷达旁的银河团成员对话后，从他逃跑的地方获得仓库的钥匙。拣起后进入左侧的银河团仓库，使用钥匙打开铁门后进入地下，在有瞬间传送机关的某房间内获得“ギンガデンのカギー”。获得后出仓库再次进入右侧的大厦，调查铁门后到达大厦最顶层见到银河团的蓝发BOSS并与之对战，获胜后获得“マースターボール(大师球)”，随后他离开。到右边的房间中利用传送装置来到银河团地下研究所，在最深处见到银河团三干事之一的家伙正在操作机器控制三只神秘口袋妖怪，上前与之对话后进入战斗，获胜后站在他让出的位置上调查机器即可解放这三只口袋妖怪。

离开银河团基地，从207号道路下方右侧进入テンカンざん洞穴。利用碎石、怪力进入洞穴深处，利用攀岩及进出洞口到达山顶处神殿(此处需要反复利用攀岩，需细心找路，有一个被银河团成员堵住的洞口暂时无法进入)，神兽降临——钻石版对应钻石兽，珍珠版对应珍珠兽。先与赶来的宿敌一起对抗银河团二干事，获胜后宿敌离开，单人对抗银河团BOSS；获胜后三人消失，博士及副主角赶到发生剧情，接下来就是神兽之战了，不用多说，肯定是要捕获的。战斗结束后发生剧情，冒险继续。

从リッシこのほとり湖向右进入222号道路，通过后到达ナギサシティ市，发生剧情从红发男子处得知馆主不在，需要前往城市右下方的塔台2F找到中间的黄发男子并与之对话后才可以离开，然后就可以去进行最后的道馆挑战了。馆内机关为齿轮，踏上特殊颜色的齿轮中心会发生转动，同时也会带动旁边的齿轮旋转出现新的道路，沿道路前进即可到达馆主处。馆主使用口袋妖怪的主要类型为电气，打败馆主后获得电气徽章，可在地图上使用秘籍07逆流(稍后获得)，并可自由控制任意等级口袋妖怪。

挑战完第八道馆后，与城市左上方沙滩上的女孩对话获得秘籍07逆流，下面就可以向精灵联盟进发了！向上通过223水路，使用逆流通过瀑布后便可进入试炼之洞，通过试炼之洞后(注意在最后一层有个洞口被胖子堵住暂时无法进入)便来到最后的精灵联盟！进入大殿后最好先回复一下，因为靠近中间的门口时会先遭遇宿敌的挑战，获胜后与中间的人对话，确认八个徽章已经全部获得之后就可以进入挑战房间与四天王及冠军进行对战了。

本作的四天王是虫、地、火、超能属性，而最后的冠军就是在剧情中一直帮助主角的那位黑衣女子シロナ，实力非常强大，要小心应付。全部挑战获胜后シロナ会带主角进入最后的认证间，此时博士也会赶来，接下来就是最后的一周目通关画面了！

通关后要点剧情

通关后主角回到自己的部屋，出门后可先前往カンナギタウン镇，与上方房屋中的老人对话后获得另一只神兽的图鉴（钻石版获得珍珠兽图鉴，珍珠版获得钻石兽图鉴），接下来如果一周目并没有捕获NO.146～NO.147三圣菇的话现在就可以去三个湖的湖心洞穴进行捕获了（参见研究篇的神兽捕获剧情）；如果玩家在一周目非常积极地与各地的训练师进行对战的话，现在的图鉴应该已经基本完成全部口袋妖怪的登录了（只要见过即可，不必捕获），此时前往マサゴタウン镇的研究所与博士对话，就会发生剧情。大木博士前来升级图鉴为全国图鉴，并且221号道路的パール公园向玩家开放，可以进行与GBA版游戏的互动了——由于通关后大部分剧情需要在升级图鉴后进行，所以请务必先升级图鉴；

前往キンサキシティ市，在下方的港口处可以乘船到达ファイトエリア（战斗区域），在港口处与宿敌发生剧情后可前往战斗塔进行挑战，20场连胜后可挑战到在塔外遇到的塔主。

如果已经完成了图鉴升级，那么战斗塔下方的道路就会开启。向右前进，经过230水路及229道路后来到リゾートエリア，这里的建筑需要选美获胜后才可进入；向上经过229、228号道路后向左通过城市玄关进入226水路，此处向上可到达227道路及ハードマウンテン山，将发生神兽捕获剧情（参见研究篇）；此处向左可到达サバイバルエリア，继续向左通过225道路即可返回到ファイトエリア，完成战斗地带的路线回环，全地图畅通。接下来的任务就是全图鉴收集了，全493只口袋妖怪，让我们开始新一轮的挑战吧！

游戏研究篇

二周目的全神兽捕获剧情

NO.480～NO.482 三圣菇

其实这三只圣兽在完成了一周目的神兽剧情之后就可以进行捕获了，不必等到通关。三只分别位于シンジコのほとり、リッシコのほとり、エイチコのほとり三个湖的湖泊中心岛屿中，其中红色的エムリット在见到主角后会逃跑，随后会随机出现在全地图的任意草丛或水面，需要玩家去寻找（注：可利用口袋手表的功能13进行追踪），但其逃跑并不影响图鉴的完成，因为博士会给你它的图鉴。

NO.485 ヒードラン

通关并完成升级图鉴后，前往战斗区域上方的227道路，遇到水道馆馆主和宿敌触发剧情，随后上山时遇到在战斗区域港口处遇到的红发男子。进入左上方的ハードマウンテン洞穴，在上方与宿敌对话后进入洞穴深处同红发男子组队。此处迷宫较大，人物会缩小，小心迷路；用碎石破坏岩石后进入上方洞穴，发生剧情红发男子取走石头后离开；接下来出洞后前往サバイバルエリア，在精灵中心左边的房间找到红发男子，对话后再次离开。此时返回刚才ハードマウンテン洞穴的最深处即可见到神兽ヒードラン，Lv70，属性火+钢。

NO.486 レジギガス

通关并完成升级图鉴后，前往キンサキシティ市。进入上方原本不允许进入的建筑时发生剧情，第七道馆馆主前来认可主角的实力并允许进入。内部是冰面，需要滑行前进，同时还有野生口袋妖怪出现。在最深处见到沉睡的神兽，如果身上携带了NO.377～NO.379的岩/冰/钢三圣柱（可通过GBA版互动传送或由其他人通信传输），神兽レジギガス就会醒来并进入战斗，Lv70，属性普通。

NO.487 ギラティナ

通关并完成升级图鉴后，精灵联盟处的洞穴（四天王前的洞穴）的最后一层原本有胖子拦住的洞口会被让开，进入深处后见到需要帮助的女孩，同她结伴后带她到达右上方的出口处，她会表示感谢后离开，出洞后在最上方发现一块白色的石头；完成此剧情后，214号道路中下方的右侧树林将出现新的道路，右侧上方的湖泊后面有一个洞穴，进入后破解内部的碎石阵谜题即可见到神兽ギラティナ，Lv70，属性鬼+龙。

NO.488 クレセリア

通关并完成升级图鉴后，限定游戏中时间为夜晚才会出现。前往ミオシティ，在港口旁边的小屋里与生病的女孩及女士对话，然后到右边的港口坐船可到达まんげつじま，在森林深处看到神兽クレセリア，与之对话后会逃跑。从它原本所在处拣到みかづきのはね，从港口返回后交给生病的小女孩即可完成剧情。此后クレセリア会同红圣菇一样随机出现在全世界地图的各个地方，需要用口袋手表进行追踪。神兽クレセリア非常漂亮，Lv50，属性超能。

NO.489フィオネ、NO.490マナフィ

非常相似的两只幻兽，后者可以通过与先前发售的口袋NDS游戏《口袋妖怪 突击队》中的W任务互动获得，两者均为水系。

初期图鉴全口袋妖怪进化方式一览

编号	口袋妖怪名称	属性	进化条件
NO.001	ナエトル	草	Lv18
NO.002	ハヤシガメ	草	Lv32
NO.003	ドダイトス	草/地	
NO.004	ヒコザル	火	LV14
NO.005	モウカザル	火/格斗	L36
NO.006	ゴウカザル	火/格斗	——
NO.007	ポッチャマ	水	LV16
NO.008	ポッタイシ	水	LV36
NO.009	エンペルト	水/钢	
NO.010	ムックル	普通/飞	LV16
NO.011	ムクバード	普通/飞	LV34
NO.012	ムクホーク	普通/飞	
NO.013	ビッパ	普通/飞	LV15
NO.014	ビーダル	普通/水	——
NO.015	コロボーシ	虫	LV10
NO.016	コロトック	虫	——
NO.017	コリンク	电	LV15
NO.018	ルクシオ	电	LV30
NO.019	レントラ	电	
NO.020	ケーシイ	超能	LV16
NO.021	ユンゲラ	超能	通信进化
NO.022	フーディン	超能	——
NO.023	コイキング	水	LV20
NO.024	ギャラドス	水/飞	——
NO.025	スボミ	草/毒	白天亲密度进化
NO.026	ロゼリア	草/毒	使用"ひかりのいし（光之石）"进化
NO.027	ロズレイド	草/毒	
NO.028	ズバット	毒/飞	LV22
NO.029	ゴルバット	毒/飞	亲密度进化
NO.030	クロバット	毒/飞	——
NO.031	イシツブテ	岩/地	LV25
NO.032	ゴローン	岩/地	通信进化
NO.033	ゴローニャ	岩/地	——
NO.034	イワーク	岩/地	携带"メタルコート（钢铁外套）"通信进化
NO.035	ハガネール	钢/地	——
NO.036	ズガイドス	岩	LV30
NO.037	ラムパルド	岩	——
NO.038	タテトプス	岩/钢	LV30
NO.039	トリデプス	岩/钢	——
NO.040	ワンリキ	格斗	LV28
NO.041	ゴーリキー	格斗	通信进化
NO.042	カイリキー	格斗	——
NO.043	コダック	水	LV33
NO.044	ゴルダック	水	——
NO.045	ミノムッチ	虫	LV20
NO.046	ミノマダム	虫/草	——
NO.047	ガーメイル	虫/飞	
NO.048	ケムッソ	虫	LV7
NO.049	カラサリス	虫	LV10
NO.050	アゲハント	虫/飞	——
NO.051	マユルド	虫	LV10
NO.052	ドクケイル	虫/毒	——
NO.053	ミツハニー	虫/飞	LV21
NO.054	ビークイン	虫/飞	——
NO.055	パチリス	电	——

NO.056	ブイゼル	水	LV26
NO.057	フローゼル	水	——
NO.058	チェリンボ	草	LV25
NO.059	チェリム	草	
NO.060	カラクナシ	水	LV30
NO.061	トリトドン	水/地	
NO.062	ヘラクロス	虫/格斗	——
NO.063	エイパム	普通	亲密度进化
NO.064	エテボース	普通	——
NO.065	フワンテ	鬼/飞	LV28
NO.066	フワライド	鬼/飞	——
NO.067	ミミロル	普通	亲密度进化
NO.068	ミミロップ	普通	
NO.069	ゴース	鬼/毒	LV25
NO.070	ゴースト	鬼/毒	通信进化
NO.071	ゲンガ	鬼/毒	——
NO.072	ムウマ	鬼	使用"やみのいし(暗之石)"进化
NO.073	ムウマージ	鬼	
NO.074	ヤミカラス	恶/飞	使用"やみのいし(暗之石)"进化
NO.075	ドンカラス	恶/飞	—
NO.076	ニャルマー	普通	LV38
NO.077	ブニャット	普通	——
NO.078	トサキント	水	LV33
NO.079	アズマオウ	水	
NO.080	ドジョッチ	水/地	LV30
NO.081	ナマズン	水/地	
NO.082	リーシャン	超能	夜晚亲密度进化
NO.083	チリーン	超能	
NO.084	スカンプー	毒/恶	LV34
NO.085	スカタンク	毒/恶	
NO.086	アサナン	格斗/超能	LV37
NO.087	チャーレム	格斗/超能	
NO.088	ドーミラー	钢/超能	LV33
NO.089	ドータクン	钢/超能	——
NO.090	ポニータ	火	LV40
NO.091	ギャロップ	火	
NO.092	ウソハチ	岩	亲密度进化
NO.093	ウソッキ	岩	
NO.094	マネネ	超能	亲密度进化
NO.095	バリヤード	超能	——
NO.096	ヒンブク	普通	携带"まるいのいし(圆石头)"亲密度进化
NO.097	ラッキー	普通	亲密度进化
NO.098	ハピナス	普通	——
NO.099	ヒイ	普通	亲密度进化
NO.100	ヒノピ	普通	使用"つきのいし(月之石)"进化
NO.101	ヒクシ	普通	
NO.102	ペラップ	普通/飞	——
NO.103	ピチュー	电	亲密度进化
NO.104	ヒカチュ	电	使用"かみなりのいし(雷之石)"进化
NO.105	ライチュウ	电	——
NO.106	ホーホ	普通/飞	LV20
NO.107	ヨルノズク	普通/飞	——
NO.108	ミカルゲ	鬼/恶	
NO.109	フカマル	龙/地	LV24
NO.110	ガバイト	龙/地	LV48
NO.111	ガブリアス	龙/地	
NO.112	ゴンベ	普通	亲密度进化
NO.113	カビゴン	普通	——
NO.114	アンノーン	超能	
NO.115	リオル	格斗	白天亲密度进化
NO.116	ルカリオ	格斗/钢	-
NO.117	ウパー	水/地	LV20
NO.118	ヌオ	水/地	
NO.119	キャモメ	水/飞	LV25
NO.120	ペリッパー	水/飞	
NO.121	キリンリキ	普通/超能	——
NO.122	ヒポホタス	地	LV34
NO.123	カバルドン	地	——
NO.124	ルリリ	普通	亲密度进化
NO.125	マリル	水	LV15
NO.126	マリルリ	水	——
NO.127	スコルピ	毒/虫	LV40
NO.128	ドラピオン	毒/恶	——
NO.129	グレッグル	毒/格斗	LV37
NO.130	ドクロッグ	毒/格斗	——
NO.131	マスキッパ	草	
NO.132	テッポウオ	水	LV25
NO.133	オクタン	水	
NO.134	ケイコウオ	水	LV31
NO.135	ネオラント	水	——
NO.136	メノクラゲ	水/毒	LV30
NO.137	ドククラゲ	水/毒	
NO.138	ヒンバス	水	美丽度进化
NO.139	ミロカロス	水	——
NO.140	タマンタ	水/飞	队伍里有NO.132时升级进化
NO.141	マンタイン	水/飞	——
NO.142	ユキカブリ	草/冰	LV40
NO.143	ユキノオ	草/冰	
NO.144	ニューラ	恶/冰	持有"するどいツメ"时夜晚升级进化
NO.145	マニューラ	恶/冰	——
NO.146	ユクシ	超能	
NO.147	エムリット	超能	——
NO.148	アグノム	超能	——
NO.149	ディアルガ	龙/钢	——
NO.150	パルキア	龙/水	——

特种口袋妖怪获得方式

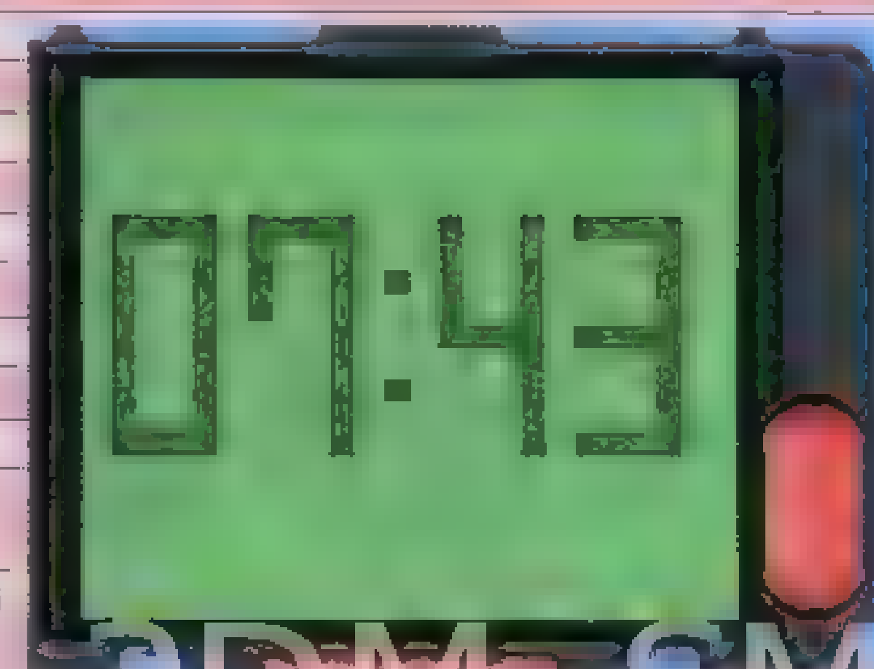
以下口袋妖怪非神兽，但不属于图鉴，是前作口袋妖怪的特殊进化形态或游戏中惟一出现的口袋妖怪，在此列出。

NO.462	ジバコイル	NO.82 三合一磁怪レアコイル在テンガンざん升级进化
NO.463	ベロベルト	NO.108 大舌头ベロリンガ习得技能"ころがる(滚动)"后升级进化
NO.464	ドサイドン	NO.112 铁甲暴龙サイドン携带"プロテクター"通信交换进化
NO.465	モジャンボ	NO.114 蔓藤怪モンジャラ习得技能"げんしのちから(原始力量)"后升级进化
NO.466	エレキブル	NO.125 电击兽エレブー携带"エレキブースター"通信交换进化
NO.467	ブーバーン	NO.126 鸭嘴火龙ブーバー携带"マグマブースター"通信交换进化
NO.468	トゲキッス	NO.176 飞翼兽トゲチック使用"ひかりのいし(光之石)"进化
NO.469	メガヤンマ	NO.193 洋洋玛ヤンヤンマ习得"げんしのちから(原始力量)"后升级进化
NO.470	リーフィア	NO.133 伊布イーブイ前往205号道路ハクタイのもり入口处左上方岩石附近升级进化
NO.471	グレイシア	NO.133 伊布イーブイ前往217号道路冰石附近升级进化
NO.472	グライオン	NO.207 镰刀天蝎グライガー携带"するどいキバ"夜间升级进化
NO.473	マンムー	NO.221 长毛猪イノムー习得"げんしのちから(原始力量)"后升级进化
NO.474	ポリゴンZ	NO.233 3D龙ポリゴン2携带"あやしいパッチ"传输进化
NO.475	エルレイド	NO.281 雄性キルリア使用"めざめいし(目觉石)"进化
NO.476	ダイノーズ	NO.299 朝北鼻ノズパス在テンガンざん升级进化
NO.477	ヨノワール	NO.356 木乃伊サマヨール携带道具"れいかいのぬの(灵界之布)"通信进化
NO.478	ユキメノコ	NO.361 雌性尖头冰ユキワラシ使用"めざめいし(目觉石)"进化
NO.479	ロトム	夜晚前往ハクタイのもり，与等候在此的第二道馆馆主对话后进入鬼屋2F，调查某房间内电视出现

口袋手表

口袋手表是在游戏初期获得的非常重要的辅助道具，在地图冒险时显示于下屏，协助玩家的冒险。可以通过点击下屏的红色按钮进行变换（快速点可查看编号），随剧情发展功能会逐渐增多，在此把口袋手表的全20功能及获得途径完整公开。

1	电子表，显示时间，点击可发光	初始功能
2	计算器，进行简单计算	初始功能
3	涂鸦板，可任意涂鸦，橡皮可擦除	手表制作人（※）
4	计步器，点击C可清零	初始功能
5	查看携带口袋妖怪的HP状态，点击可听叫声	初始功能
6	查看携带口袋妖怪的亲密度，点击口袋妖怪会出现心型标志，表示亲密度高低	与ハクたいシティ市精灵中心女性NPC对话
7	探宝机，点击查看附近有无隐藏宝物	随剧情发展从副主角处获得
8	查看地图上种植果实的地点	与208号道路果实名人的家中的小女孩NPC对话
9	查看寄放在饲育屋的口袋妖怪的状态，点击可刷新查看有无生蛋	ズイタウン镇饲育屋
10	浏览最近传输过的口袋妖怪	与ズイタウン镇道路上牛仔装NPC对话
11	计数器，点击"+"可加1，超过上限后回零	与トバリシティ市百货大楼2F柜台内最下方的服务员
12	石英表，显示时间，点击可发光	与カンナギタウン镇左下方房屋中NPC对话
13	追踪全地图逃跑的神兽	手表制作人（※）
14	通过无线信号探测附近是否有《钻石 珍珠》的玩家	手表制作人（※）
15	鲤鱼王硬币，抛起可猜正反	リッシコのほとり需使用"攀岩"到达的民居
16	查看属性克制，点击箭头可变化攻防属性，"!"表示克制程度	手表制作人（※）
17	日历	点击日期可做标记携带"まじめ"性格的口袋妖怪到ナギサシティ市右下方需攀岩到达的民居中与研究员对话
18	测试触摸屏好坏	携带"むじゃき"性格的口袋妖怪到ナギサシティ市右下方需攀岩到达的民居中与研究员对话
19	幸运转盘	点播放可开始旋转，点停止后停「转数」可在「转盘」做标记携带"きまぐれ"性格的口袋妖怪到ナギサシティ市右下方需攀岩到达的民居中与研究员对话
20	查看在パ　ル公园最近捕获的　只的口袋妖怪	升级图鉴后与221道路的パ　ル公园处[illegible]获得（※）
※	功能3、13、14、16：手表制作人在コトブキシティ左侧有两个门的大厦中，柜台前曾经给主角口袋手表的男子就是；这些功能需要剧情发展到一定程度才能够获得，建议先一周目通关再来获得。	
※	功能20：升级图鉴需要一周目通关后，见过了图鉴的全150只口袋妖怪后，前往博士的研究所后发生剧情获得全国图鉴。	



地下挖掘

进入条件：游戏剧情发展到进入ハクタイシティ市后，与精灵中心右侧民居中的老人对话可获得だんけんセット(挖掘装备)，打开道具栏中的重要物品栏即可看到该物品，选择使用就可以进入地下。注意使用地点是在除室内、洞穴以外的任何地方，并且在进入地下前是会强制进行游戏存档的。

地下迷宫：进入地下后会发现，这里完全是一个巨大的迷宫，而且与地上世界是完全对应的。可以从上屏的迷宫地图中查看到自己目前的位置，如果注意观察的话会发现并不是全部的迷宫都是相通的，有些地方需要从地面上特定的区域才能够到达。不论玩家前往地下世界的任何地方地形都是大致相似的，而且无论跑多远，返回地面时都会重新回到进入地下的地方。返回地面的方法是打开地下菜单，选择倒数第二项"ちじょうへ"。

挖掘宝藏：来到地下的最重要的目的之一就是探宝了——用触摸笔点击屏幕会产生一个光圈，这个光圈将用于探测附近是否有宝物，如果有的话，将会在光圈范围内出现亮点——如果亮点出现在道路上，说明此处地面有陷阱，面对该地面调查可以把陷阱拣起来；如果亮点出现在墙壁上，则说明此处有宝藏，面对该处墙壁调查就可以开始宝藏挖掘了。值得注意的是宝物很可能不会出现在玩家的身边，而需要玩家时刻注意上屏的迷宫地图画面上出现的光点标记，这些标记处表明有宝物存在，玩家需要尽快赶往标记指示的地点，因为是有时间限制的，一旦过时光点及宝物就会消失——而相对的，如果已经探测出来存在的宝物是不会消失的，所以当遇到很多宝物在同一地点聚集的话不用担心，慢慢挖吧！下面说一下对于墙壁中埋藏的宝物的挖掘要领：

进入挖掘界面后，首先要注意画面下方出现的文字信息，可以在文字里找到非常明显的一个数字信息，该数字表明了在本挖掘界面中所隐藏的宝物个数。随后就可以用大小锤来进行挖掘了。挖掘的时候请注意：

1．地面的厚度为：岩石层>黑土层>黄土层>宝物层；

2．大锤的开凿范围为3格十字型，震级为1级；小锤的开凿范围为1格，震级为半级，每个开凿界面的最大震级为24级，达到24级时崩溃；

3．如果在宝物层挖掘到岩石的话只能开掘出一块地面，但震级仍然增加；

4．挖掘界面崩溃或本挖掘界面的道具全部挖出，则本次挖掘结束；

5．必须完整地挖出道具才能够在挖掘结束后获得该道具。

宝藏种类：タマ(玉)类：挖掘中最常见的物品，挖掘完毕后可以在地下菜单栏的第二项"タマ"中查看，有各种颜色的区别，类似于地下货币的作用，可以与在地下世界固定地点出现的地下商人交换其他陷阱、钻头或道具；

※提升玉的大小

地下商人处的道具往往需要几十大小的玉来交换，光凭挖掘是绝对不可能获得的，所以在此教各位如何让自己的玉"变大"！面对一块空白地面打开地下菜单，选择第二项タマ后可以看到已经获得的玉，选择某一颜色比较大的玉作为基础玉，点击后出现两个选项："うめる(埋)"，"すてる(扔)"，选择第一项即可把玉埋入自己面前的地面中，接下来再选择一块相同颜色的玉(看清楚了！是相同颜色的玉！)也埋在这个地方，然后调查一下这块地面把玉挖出来，你就会发现玉的数值已经增加了——用这个方法可以不断地让玉变大，具体数值的增加方式是：第一块埋下玉的基础数值+后埋入玉的等级值，等级值与玉的大小的换算关系为：1～4对应等级值1；5～9对应等级值2；10～15对应等级值3；16～20对应等级值4；21～24对应等级值5。

いし类：即各种石头，不仅可以在地下挖掘到大把的进化石(火/叶/雷/日/月/光/暗之石)，还有一些特殊用途的石头比如不变石、坚硬的石头等等也都可以在此挖出，挖出后将会放入菜单栏的たから中；

カセキ类：化石类，挖掘出来以后也会放入菜单栏的たから中，作用当然是用于带回地面以后复活成来自远古的口袋妖怪了，本作的化石复活地点是クロガネシティ市右上方的研究所，进入后与上方柜台右侧的男子对话把化石给他，然后出研究所，把身上空出一个口袋妖怪的位置再进入与之对话就可以获得了。

化石的种类及对应复活口袋妖怪为：かいのカセキ→NO.139菊石兽；ねっこのカセキ→NO.141化石铠；しんぴのこはく→NO.142化石翼龙；こうらのカセキ→NO.346化石海葵；ツメのカセキ→NO.348化石蝎；すがいのカセキ→NO.409肿头龙；タテのカセキ→NO.411面具龙。

其他类：类似于各种颜色的碎片、心之鳞片、复活药等等，都会放在たから中，可以带回地面也可以直接扔掉以免占地方……

※凡归入たから中的道具，需要打开地下菜单，选择たから找到道具，点击后选择"バッグにしまう"才能带回到地面的背包中查看到。

秘密基地：本作的秘密基地从地上迁移到了地下，具体开辟方式为：用タマ(玉)类道具在地下固定地点出现的地下商人处对换道具"あなほりドリル"，获得后可以在菜单的第一项"トラップ"中找到该道具，面对任意墙壁选择使用该道具就可以开辟出属于自己的秘密基地了！通过WIFI可以跟朋友一起玩秘密基地的盗旗模式，如果成功的话可以使自己的基地升级变大，当然也不要忘记从"トラップ"中设置各种陷阱在地面上来保护自己的秘密基地哦——顺便说一声，被发动的陷阱除了可以通过触摸屏来消除外，有的陷阱还需要利用NDS麦克风的功能。不过也正是因为在地下的时候WIFI通信一直工作所以NDS耗电不是一般地快……

超级选美

本作的超级选美大赛会场位于ヨスガシティ市，当第一次来到这里时与门口的鬼系道馆馆主对话后，再进入看到妈妈和副主角发生剧情之后就可以进行选美比赛了。同前作一样选美分为かっこよさ(帅气)、うつくしさ(美丽)、かわいさ(可爱)、かしこさ(聪明)、たくましさ(强壮)五个项目，需要用对应各自选美能力的口袋妖怪参赛。

本作的选美评审流程发生了较大改变：

第一步：视觉评审，在限定时间内使用在冒险中得到的装饰物来打扮口袋妖怪，要求与参赛的主题相符合，限定时间到达后亮相，由观众产生心数获得分数；

第二步：舞蹈评审，四只参赛口袋妖怪轮流做动作，其他三只口袋妖怪进行模仿——在时间条的对应时间点上点击下屏显示的按钮，根据三轮的模仿和一轮的领舞技术获得分数；

第三步：演技评审，同前作的技能，但评判员变为三位，需要选择其中一位向其展示技能，获得的技能心数累加为最终分数。

三个比赛步骤的分数累加为最终结果，分数最高的获得冠军。

在本作中提升选美能力的道具是饼干，需要首先在ヨスガシティ市的一个心型房屋中获得ポフィンケース(饼干盒)，然后再到商店左侧的料理房中与搅拌机前的女士对话来制作饼干。制作的方法比较简单，选择放入树果后，按照下屏提示的方向来旋转面饼，不能太快或太慢，保持适当的大小即可，烘烤完成后就可以获得饼干了。

饼干提升的选美能力由果实来决定，查看的方法为：打开道具栏的果实栏，选择任意果实后选择"タグをみる"即可查看果实的选美能力分布图，其中，からい对应かっこよさ(帅气)；しぶい对应うつくしさ(美丽)；あまい对应かわいさ(可爱)；にがい对应かしこさ；すっぱい对应たくましさ(强壮)。



游戏中的特殊事件

NO.114(全国图鉴NO.202)アンノーン：出现在ズイタウン镇右边的遗迹中。遗迹中会出现26个字母形态的，当全部捕获完毕后214道路上方的洞穴将发生扩充，进入深处可捕获“？”“！”形态。

道路上黄色的树木：可以用冒险中得到的道具“あまいミツ”涂抹在树上招引口袋妖怪，过一段时间发现树摇动了就说明有口袋妖怪出现，调查一下就可以进入战斗了，这是部分口袋妖怪的惟一获得方法——あまいミツ可以在完成发电厂剧情后在ソナオタウン镇左上方的树林中购买。

豪宅的主人：通关升级图鉴后与位于212道路的豪宅内部的屋主对话会发生炫耀剧情，他会告诉你后庭草坪中出现了什么口袋妖怪可进行捕获，可以捕获到一些稀有口袋妖怪，口袋妖怪的种类每日都会发生变化。

改名爷爷：在ハクタイシティ市商店右侧大厦一层，可以给自己捕获的口袋妖怪进行改名。

技能胖子：在ノモセシティ市下方湖边的民居，携带ハートのウロコ(心之鳞片，在地下可挖掘)与之对话后可以让自己的口袋妖怪回忆起以前的技能。

忘光光老爹：在ミオシティ市的民居，可让口袋妖怪忘记包括秘籍训练机在内的已学技能。

传授三主角口袋妖怪对应系别最强攻击技能的老人：228道路民居，使用技能攻击后一回合不能行动。

传授龙系最强攻击技能的老人：210道路雾区右上方民居，使用技能攻击后一回合不能行动。

幸运老人：221道路民居，每天产生一个幸运数字，如果带该数字对应等级的口袋妖怪与之对话可以获得道具。

每日会给玩家果实的NPC：ソナオタウン镇花店的女孩、208道路民居的果实名人、ノモセシティ市左下方民居内女士。



全技能训练机入手地点

[illegible]	[illegible]	[illegible]
NO 01	きあいパンチ	203号道路洞穴
NO.02	ドラゴンクロー	211号道路洞穴(需从207号道路洞穴进入)
NO.03	みずのはどう	204号道路洞穴
NO.04	めいそう	战斗区域48BP
NO 05	ほえる	213号道路需攀岩
NO 06	どくどく	212号道路 战斗区域32BP
NO.07	あられ	217号道路
NO.08	ビルドアップ	217号道路/战斗区域48BP
NO 09	タネマシンガン	204号道路
NO.10	めざめるパワー	コトブシティ学校右边的训练场，战胜后与男子对话；游戏中心6000代币
NO 11	にほんばれ	212号道路
NO 12	ちょうはつ	211号道路
NO 13	れいとうビーム	216号道路需攀岩 游戏中心10000代币
NO.14	ふぶき	百货大楼3F5500元
NO 15	はかいこうせん	百货大楼3F 7500元
NO 16	ひかりのかべ	百货大楼3F 2000元
NO.17	まもる	百货大楼3F2000元
NO 18	あまごい	223号水路
NO.19	ギガドレイン	209号道路
NO 20	しんぴのまもり	百货大楼3F 2000元
NO.21	やつあたり	トバリシティ市银河团本部/游戏中心8000代币
NO 22	ソーラービーム	百货大楼3F 3000元
NO.23	アイアンテール	こうてつじま洞穴
NO 24	10まんボルト	谷间发电厂后需冲浪 游戏中心10000代币
NO.25	かみなり	百货大楼3F5500元
NO.26	じしん	206号道路/战斗区域80BP
NO 27	おんがえし	209号道路鬼塔4F 游戏中心8000代币
NO.28	あなをほる	214号道路洞穴
NO.29	サイコキネシス	游戏中心10000代币
NO.30	シャドーボール	210号道路起雾区
NO 31	かわらわり	203道路洞穴 战斗区域40BP
NO 32	かげぶんしん	206道路山洞 游戏中心4000代币
NO.33	リフレクター	百货大楼3F2000元
NO.34	でんげきは	215号道路
NO.35	かえんほうしゃ	205道路タタラ造铁厂/游戏中心10000代币
NO.36	ヘドロばくだん	トバリシティ市银河团本部/战斗区域80BP
NO.37	すなあらし	228号道路
NO 38	だいもんじ	百货大楼3F5500元
NO 39	がんせきふうじ	204号道路洞穴
NO.40	つばめがえし	213号道路海岸/战斗区域40BP
NO 41	いちゃもん	精灵联盟洞穴
NO.42	からげんき	サバイバルエリア区域民居
NO 43	ひみつのちから	ヨスガシティ市的可爱公园
NO.44	ねむる	游戏中心10000代币
NO.45	メロメロ	ヨスガシティ市的可爱公园/战斗区域32BP
NO 46	どろぼう	ハクタイシティ市
NO.47	はがねのつばさ	209号道路
NO.48	スキルスワップ	ミオシティ市
NO.49	よこどり	トバリシティ市银河团本部
NO 50	オーバーヒート	ハードマウンテン山洞
NO 51	はねやすめ	210号道路
NO.52	きあいだま	百货大楼3F5500元
NO.53	エナジーボール	战斗区域64BP
NO 54	みねうち	百货大楼3F 2000元
NO.55	しおみず	水系道馆获胜
NO.56	なげつける	222号道路
NO 57	チャージビーム	电系道馆获胜
NO 58	こらえる	游戏中心2000代币
NO 59	りゅうのはどう	精灵联盟洞穴 战斗区域80BP
NO.60	ドレインパンチ	格斗道馆获胜
NO 61	おにび	战斗区域32BP
NO 62	ぎんいろのかぜ	212号号道路
NO.63	さしおさえ	トバリシティ市NPC
NO.64	だいばくはつ	游戏中心奖励模式通过10轮后奖品
NO.65	シャドークロー	鬼系道馆获胜
NO 66	しっぺがえし	215号道路
NO.67	リサイクル	ハクタイシティ市民居
NO.68	ギガインパクト	游戏中心20000代币
NO 69	ロッククカット	211号道路山洞
NO.70	フラッシュ	203号道路洞穴/百货大楼3F1000元
NO.71	ストーンエッジ	战斗区域80BP
NO.72	ゆきなだれ	冰系道馆获胜
NO.73	でんじは	战斗区域32BP
NO 74	ジャイロボール	游戏中心15000代币
NO.75	つるぎのまい	游戏中心4000代币
NO.76	ステルスロック	岩系道馆获胜
NO.77	じこあんじ	211号道路NPC
NO 78	ゆうわく	204号道路NPC
NO 79	あくのはどう	精灵联盟洞穴
NO.80	いわなだれ	207号道路洞穴
NO.81	シザークロス	220号水路/战斗区域64BP
NO.82	ねごと	205号道路
NO.83	しぜんのめぐみ	百货大楼3F2000元
NO.84	どくづき	212号道路
NO 85	ゆめくい	リッシコのほとり需攀岩
NO.86	くさむすび	草系道馆获胜
NO 87	いばる	212号道路豪宅
NO 88	ついばむ	ソナオタウン镇民居
NO.89	とんぼがえり	[illegible]ティ市 游戏中心10000代币
NO.90	みがわり	ハ[illegible]イのも 鬼屋[illegible] 游戏中心[illegible]代币
NO.91	ラスターカノン	钢系道馆获胜
NO.92	トリックルーム	213号道路

神之手	Capcom Clover Studio	ACT
PS2 GOD HAND	2006年9月14日	

GOD HAND

毫不夸张地说，《神之手》HARD模式的挑战过程对于我来说曾经是场噩梦，直到接关超过100次以后，才找到了些头绪。敌人攻势的霸道和主角的脆弱不堪形成鲜明对比，也就逼着自己不得不将早已在NORMAL模式养成了习惯的打法全盘推翻。在对招式组合与取消操作的实践论证中，也终于找到了一些在HARD模式中也能行之有效的战术。于是，先前对HARD模式"攻击无力化，体力浮云化，杂兵BOSS化，BOSS无赖化。"的评价也就只有关于体力和杂兵的两句还算有点道理。而且在打通HARD模式之后，发现原本在一周目时费了番周折的斗技场，打起来竟然如此轻松。除了以下文字，为了让各位玩家能有更为直观的理解，在本期的Gamehalo迷你DVD中还会收录本次研究中几种主要打法的影像演示，对于正在HARD模式和斗技场苦战的玩家来说应该会有所帮助。

文 胜负师　美编 NINA



HARD模式难点完全解析

Part 1 HARD模式综述

在选择NORMAL模式通关后，会出现HARD模式，可以说这才是《神之手》的真正挑战。HARD模式的敌人并没有在体力方面特别强化，而是从始至终都将难度等级固定在最高的DIE级。这样一来，别说是BOSS了，就算是普通杂兵的攻击力和攻击意识都不是前三个难度等级可比拟的。而主角很多招式的属性(如浮空、吹飞等)也在DIE等级下被消除了，这使玩家在招式选择方面受到了限制。除了小矮子之外，其他各种体格的敌人都很难被吹飞，将敌人分散的打法也就行不通了。在中后期敌方超高的攻击力下，体力完全"浮云"化，经常出现满血被三击毙命的情况。所以安全有效的攻击模式和战术是HARD挑战者必须研究和探讨的课题，NORMAL模式还比较吃香的以吹飞和浮空结合为主的战术基本被推翻。



▲总接关次数为258次，恐怖的回忆！

Part 2 特殊属性运用

所谓特殊属性是指部分招式可以将敌人打成长时间硬直的状态，因为暂时没有官方名称，胜负师就把这种属性称之为"踉跄"。在初始状态下，050号"右回し蹴り1"和054号"左サイドキック1"就是具备踉跄属性的招式，而一些原本具有吹飞属性的招式(如063号"踏みこみ回し蹴り")和下压浮空属性的招式(如084号"醉拳锤落")在DIE级难度下会变为踉跄属性。还有069酒打拳1、070酒打拳2、077右幻影拳、078左幻影拳等招式也拥有踉跄属性，而最好用的当属073号"背醉の拳"和074号"十字通背"。背醉の拳攻击力18，有上段回避效果，与敌人对峙时很容易在回避攻击后命中对手；十字通背攻击力22，动作发生快，有向前移动的效果，对付刀客等瘦高个体形的敌人有特效。

踉跄属性招式的使用方法有两种，第一种是取消：在招式命中瞬间推右摇杆，用原地闪避或侧闪取消收招硬直，之后马上再出招，让敌人连续出现踉跄状态，以达到将敌人活活屈死的目的。另一种是连携：就是将具有踉跄属性的招式组合在一起循环使用，也可以形成"无限连"，比如把073号和074号各设在一个单键上，然后交替按这两个键就能达到屈死效果了。

踉跄属性实际使用的注意点

①部分踉跄技很容易被回避，不适合连续使用，这里只推荐070号"酒打拳2"和刚才说到的073和074号，因为这几招的攻击力和安定性都不错。

②敌人在被踉跄技连续打击时偶尔也会防御或闪避，特别是在采用"取消"使用法时发生几率更高一些，此时应及时后翻，组织下一轮攻击。



③踉跄战术在一对一时最为安全，在对付多个敌人时就不能随心所欲地使用了，所以尽量形成一对一局面同样是HARD模式的攻略要点，慢慢接近敌人或投掷道具将敌人一个一个引诱过来，然后再以踉跄技灭之是战术运用的主轴。

④踉跄技适用范围很广，各式杂兵、蛇精以外的各种恶灵以及大多数的人形BOSS都吃踉跄属性，但也有体形之分，用踉跄技打胖子最为稳定，而打其他敌人特别是瘦高个和恶灵时，在连续命中六七下后会因为距离关系而打空一下，这可能会给敌人喘息的机会，所以要尽量把敌人逼到版边，避免体形造成的影响。

Part 3 流程要点解析

踉跄战术可以说是一件利器，它能让HARD模式下很多关卡的难度下降，但这一招鲜并不能吃遍天，在流程中同样会有照顾不到的地方，因此这里就将流程中的注意点列出，并加以讲解和分析，相信通过HARD模式指日可待。

1-1 万事开头难，说第1关是HARD模式中最大的难关也不为过，因为此时体力低，攻击力差，也没有丰富的招式可以选用，虽然050号和054号两招脚技有踉跄属性，但连续使用的话很容易被敌人回避而遭到反击，不过攻击力12，又可以打击一个扇面的050号招式依然可以做为第一关的主力技使用，用取消法使用050号招式，如果被敌人防御或回避立即后翻，等敌人击过后再使用050号，这样只要注意下拆投就可以了，如果出现恶灵，那么最好还是爆气来解决，打两拳踢一脚的组合还是比较有效的，另外，应尽量避免不必要的战斗。



1-2 去赌场玩VIDEO POKER赚些钱，购买能力提升道具和攻击力较高的几招，但不要购入寿司，始终保持连续攻击回数为4下。进入战斗后，冲过桥集中干掉一个胖子，上面的吊篮就会放下，直接过关即可。

1-3 这关一定要取得神之技"ドラゴンキック"，一开始需要以一对一或一对二的方式把屋里屋外的敌人全部干掉，然后再去触发吉娃娃咬村民的事件，之后消灭一个敌人后门就会打开，此时直接找有解药的小矮子，其他敌人都不用管，得到神之技后立即开门过关。

1-4 与变态兄弟的战斗比较麻烦，BOSS出场前连续的杂兵战难免会有所损伤，两个胖子的场合建议爆气解决，之后的两个高个子敌人不必主动攻击，可连续原地回避，用拆投来对他们造成伤害即可，这么一来在消灭他们后气槽必定会加满。接下来绕场转，等BOSS使用合体技时接近，用神之技"ドラゴンキック"将二人打成重伤，之后爆气消灭其中之一，再用场边的箱子砸死另一个便可毫发无伤地解决这两个难缠的家伙。

1-5 在起点左边屋里的高个子身上得到一个十字架后立即进入展览室，展览室最后一批三个高个子可用1-4的非主动打法来对付。得到两个十字架后每杀一个敌人就回一次展览室，这样就算死了，被消灭的敌人也不会再出现。杀死二楼的胖子，得到第三个十字架时最好保持气槽全满，神之技点数有两颗，之后立即打开封印的大门，进入BOSS战。

1-6 胖和尚艾尔维斯用常规打法相当难对付，不过这里可以取得BOSS的神器101号"社长拳"，一次爆气加ドラゴンキック可以打下BOSS七成体力，如果运气好罐子里有美女卡那就能轻松过关了，要是没有，那就用前冲飞踢来攻击BOSS，慢慢蓄气，看准机会使用社长拳集气，只要能再爆一次气就万事大吉了。



2-1 HARD模式过关后可以取得不少金钱，基本上之后不会缺钱花。购入069号"酒打拳1"外加091号"カンガルーキック"，对轻型敌人可浮空后用旋风脚踢远，威力不俗，而且可以把敌人分散开，落单的敌人就用酒打拳1连续取消的方法屈死。人比较多难以招架时就爆气，踉跄技连续命中加气槽还是比较快的，不必过于节省。



2-3 在巨型起重机打不到的安全位置将杂兵全部消灭后，再拔起路灯对付巨型起重机。用酒打拳1连续攻击怪脸门栓后面的刀客时，要将其逼入墙角，不然打几下就有可能落空。用路灯对付刀客也不错。

2-5 原本恶之三人组还挺让人头疼的，不过在踉跄技战术下，他们基本还不了手。就是第二个出场的飞镖手因为体形关系用酒打拳1打起来不稳定，可爆气连打致晕后逼入角落。

其他可以直接用踉跄技屈死的BOSS有2-7的艾尔维斯第2形态、3-2的大猩猩、3-7的夏浓、5-4的吉他狂人、7-3的剑术达人、8-3的摔角之猩等等）

3-1 因为商店中有了新的踉跄技，可以在购买后尝试使用连携式的招式组合，比取消式的用法在操作上会显得更加轻松。（要到5-1为止，070、073和074这三招最实用的踉跄技才能买全，之前就将就着用吧，记住到了4-1的时候购入强力浮空技081号"片手倒立脚"。）

3-4 迷你五人战队是不能用踉跄技对付的BOSS，包括6-5他们还会再出来一次。打法还是使用神之技"ドラゴンキック"（6-5使用"ゴッド本垒打"）外加一次爆气一口气解决三个队员，每个小矮子身上以及场地周围的瓶瓶罐罐会有一些道具，只要小心一些，对付剩下的两个应该不成问题。

4-4 再次登场的恶之三人组因为是一起出场的，所以不能直接用踉跄技对付，需要用爆气和神之技集中干掉刀客。之后在能看清其余两个BOSS动作的情况下，用踉跄技结合片手倒立脚与BOSS一点一点耗，直到气槽加满。推荐先干掉鞭女，牛头落单时不堪一击。

4-7 对付蛇精可以连续使用具有上段回避属性的招式，但因为蛇精会使用不可拆解的大威力投技，所以最好还是用爆气解决。之后的手刀达人有时被击中也没有硬直，用踉跄技时要多加注意，好在场地边缘的电流威力不小，尽量把敌人逼至版边可以很快结束战斗。

4-8 魔之手因为很会闪避，所以要选择具有上段回避效果的踉跄技方可，以片手倒立脚加空中追打为的方式也行，在削减BOSS体力过程中蓄气。8-1的魔之手在第二阶段也会爆气，此时最好满场跑动，等待爆气结束，或是用神之技"ぴょハンド"把BOSS的变身时间消耗掉，在魔之手处于普通状态时以爆气给予重创即可。

4-10 离子博士同样不能用踉跄战术对付，但他却很容易打发。打两拳侧闪、打两拳侧闪的打法对钻型和枪型状态比较安全，能很快致晕。而在7-1离子博士再次出场时，可集中攻击枪型状态，只要□键的连击设置几招速度快的招式，那么枪型状态根本无法用出夹子投技，当BOSS疾退后发射导弹时就迅速接近，先用原地闪避躲开一颗导弹，然后立即攻击中断BOSS发射导弹。只要BOSS经常处于枪型状态，那么战斗很快就会结束。



5-4 后半段与吉他狂人的战斗难度一般，先用浮空旋风脚消灭杂兵，然后以踉跄技对付BOSS即可。但前半段连续的杂兵战比较费劲，可把敌人引向船头，把轻型敌人用浮空旋风脚打下船，减少人数后会容易不少。

5-7 吉他狂人和打击乐狂人的移动速度区别明显，可以利用这一点，先拿吉他狂人开刀。如果之前用一次本垒打击中两个BOSS，那么会简单很多。打倒两个BOSS之后，调查吉他狂人的尸体，还会出现一个戴面具的吉他手，这个BOSS可打可不打，当然，因为有踉跄战术，对付他可谓易如反掌。



5-9 魔化后巨大的艾尔维斯显然不能用踉跄技应付，尽可能蓄气并使用爆气重创BOSS是速战速决的惟一方法，所以社长拳还是要不失时机地使用。大嘴冲咬依然极具威胁，因此尽量不要背靠墙壁，就算BOSS连咬三四口也能让自己有后翻回避的余地。总之这个BOSS要打得谨慎些。

6-6 这里有游戏中最难的三场杂兵战之一，在有奴隶干活的地方，有配置很强的杂兵组合，像双斧女、镰刀手、狼牙棒男等，且一定会有人死后变为恶灵，所以在之前最好能保存气槽和神之技点数，即便如此，有时还得靠些运气，要有不断接关尝试的觉悟。

6-7 在通过上一个难关后，气槽和神之技点数应该能再加回来一些，正好用来对付超能力老爷子，老爷子体力不多，所以可以不管杂兵，用强力神之技外加爆一口气送他归西，时间拖长了对玩家会十分不利。

6-9 魔化夏浓虽然不吃踉跄技，但却是魔化BOSS中最弱的一个，她真正有威胁的招式只有乱舞投技，只可惜这一[illegible]回避的[illegible]会给BOSS[illegible]，这样就有[illegible]使用社长拳了。

7-2 金字塔内的战斗是场硬仗，四批连续的杂兵(3+3+5+1)以及没有地形可以利用的场地让主角十分被动，不得不面对一打多的不利局面。胜负师在尝试了数十次后，终于找到了通过几率较高的打法，那就是交替使用背醉の拳和片手倒立脚，这两招相加可以完全回避上段攻击，且比两个上段回避招式交替使用间隙更小，更为安全。缺点是打起来很花时间，而且也要博运气，敌人如果老用无法上段回避的招式，那这种打法也会不灵。

7-4 海市蜃楼之街有一个很巧妙的打法，那就是用社长拳连续攻击怪脸门栓，很快就能集满气槽。然后守在门栓处等敌人自个儿送上门，再用爆气一批批消灭即可。这可能是游戏中打起来最爽的杂兵战了。

7-5 大苍蝇贝尔赛在第一形态时移动速度慢，又没什么像样的远距离攻击，只要算好提前量用社长拳，可以很安全地集气，这样便能安然度过第一形态。BOSS第二形态在空中飞时可用神之技“ぴよハンド”消耗时间，或干脆站在远处等BOSS降落，这样他就又只会使用第一形态的攻击方式了，还是可以用社长拳集气。气槽足够时就爆气对付BOSS的空中状态，第二形态的很多有威胁的攻击方式都起不了作用了。



8-1 又是极为麻烦的杂兵战，这一关的第一区域可利用投掷桶和剑将敌人一个个引过来再干掉，三个一组的杂兵可爆气解决一个，剩两个就容易多了。在进入第二场景时神之技点数一定要有三颗，因为这里一口气跳出的八个杂兵用一般的打法太不保险了。最直接了当的方法还是从第二区起点向左或右跑到版边，让敌人排成一条长龙跑过来，然后用如来神掌一击打成七死一重伤，最后一个会变成蛇精，爆气解决即可。之后搜划一下瓶瓶罐罐，让神之技点数达到三点以上很有必要。

8-5 爆炸头身边的两个女杂兵要尽快解决，但女杂兵体力很多，所以需要用爆气来打。如果所有的能力提升道具都购买了，那么蓄满气槽就能连爆两次，第一次爆气集中攻击体力多的鞭女，但基本不可能一次将其消灭，第二次爆气在打倒鞭女后把蛇皮女打晕，再打一通屁股就能把两个女杂兵都清除了。此时爆炸头应该已经出场了，要小心他一击就能把主角的体力打空，但只要让踉跄技用得密不透风，依然能让他无力反抗。

8-4 DIE级难度下的肥忍者攻击力十分可怕，加上两个双刀胖子，两三下就能致主角于死地，硬拼硬的打法基本行不通，所以还是需要用如来神掌，但并不是一开始就用，而是绕场转一下，等三个胖子集中在一起后再用，留下肥忍者一人，那就可以用踉跄技搞定了，还可以蓄起气槽。

9-1 最终BOSS除了招式的攻击力比较大，倒没觉得特别难，不过熟悉其各种攻击方式，从而安全回避也是必要的。BOSS有很多时候会停顿下来，因此社长拳可以使用的机会很多，所以主要还是多创造爆气机会。BOSS放出的恶灵可以视为宝箱，如果打死恶灵后出现一些好道具，那打起来会更加轻松。最终BOSS体力较多，算是一场耐力战。

斗技场制霸之道

挑战之前

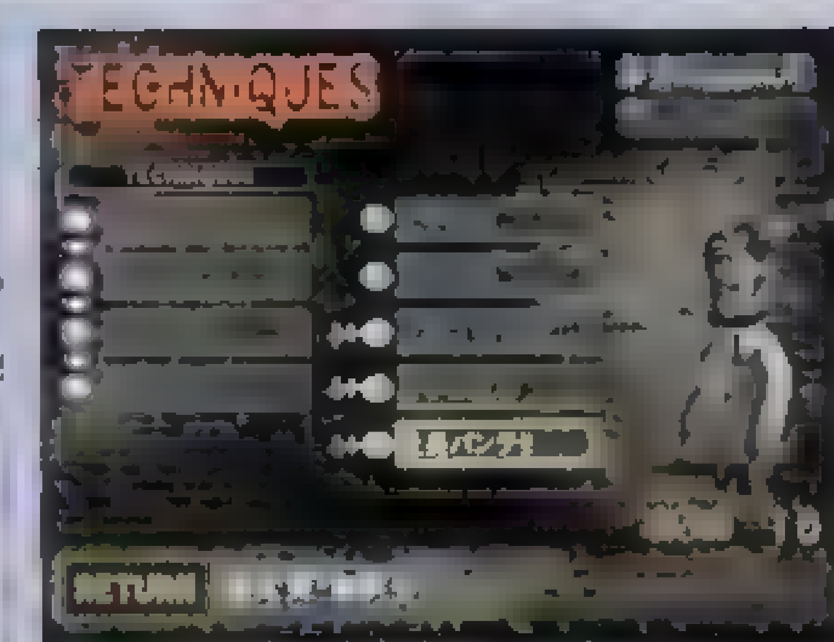
斗技场做为《神之手》正常流程以外的附加模式，可以说是游戏中相当重要的内容。但由于必须到二周目斗技场的任务才会出全，(一周目只有前40个任务，而且还是随流程逐步出现的)而二周目又不会继承一周目的任何东西，所以在一周目挑战斗技场的意义并不大。二周目因为一开始就可以购买绝大部分的招式、神之技以及全部的能力上升道具，因此，只要做好充分的准备，不必管流程就可以很快进入状态挑战斗技场了。所谓充分的准备其实就是一定数量的金钱，那么所要花费的金钱大概有多少呢？把体力和气槽加满一共需要268000，不过一般优先加气槽，体力只要不是太少就行了，可视手头资金情况慢慢购买。神之技点数和攻击回数都可以不购买。神之技只需要ぴよハンド和死连脚，16000就搞定了。招式方面需要得并不多，8招就够了，073号“背醉の拳”、074号“十字通背”、081号“片手倒立脚”、102号“ゴッドジャブ”、103号“ゴッドストレート”、104号“ゴッドフック”、105号“ゴッドアッパー”和101号“社长パンチ!!”，总共花费197500。不过免费的社长拳需要在第一关BOSS处才能获得，所以还是需要玩家将第一关打过去。



招式设置推荐

□	103号	△	074号
○	102号	×	073号
[illegible]	104号	↓+△	081号
[illegible]	105号	↓+×	101号

这样算来，所需金钱不到50万，而不接关过第一关的话得个七八万应该不成问题。取得社长拳后就去赌场玩最大注额为1000的VIDEO POKER，利用S/L大法和扑克的高赔率再赚40万即可。因为完成任务01～50的总奖金为307500(每个任务的奖金只能取得一次)，所以实际上也不必在赌场赢那么多。因为二周目一开始就可以购买强力招式，再配合踉跄技，所以大部分杂兵任务打起来会非常轻松。若是之前已经打通了HARD模式，那些难度等级2、3的BOSS也应该不在话下。(用死连脚对付部分中BOSS甚至可以一击必杀)在对斗技场任务进行分析之前，请先了解一下对付强劲BOSS时的高效战术吧。



BOSS战利器

所谓的BOSS战利器指的是与BOSS一对一时利用神之技“ぴよハンド”(眩晕掌)配合社长拳迅速增加气槽的套路。具体操作是在使用ぴよハンド令敌人晕厥后使用两次社长拳取消，(取消时机掌握得好的话，还可以按□键多打两下)再按○键进行特殊追加攻击。这一连串的攻击下来去血可能不如强力的1级神之技，但气槽却可以增加气槽最大长度的30%左右，用两次就一定能爆气一次，而用102～105号强力技进行爆气后的连续攻击威力十分惊人，所以增加爆气机会绝对要比使用攻击力高的神之技更加实惠。这一战术不光是在斗技场，在普通流程中也有较高的实用价值。



部分任务说明

在做好上述准备工作，且对社长拳取消操作也具备一定熟练度的话，有难度的任务就不太多了。而以下任务可能是需要特别关注的。

任务15 我方体力一击死，但三个敌人却可以经受得住两次攻击，15秒的时间也稍纵即逝。因为女杂兵会使用鞭子和血滴子攻击，所以应该先灭之，之后就用片手倒立脚接旋风脚的方法消灭两个飞刀手即可。

任务16 先将狼牙棒男干掉，然后用踉跄技连续攻击他变成的恶灵，在攻击过程中也起到了集气的作用。不要让另两个杂兵变成恶灵，难度等级2时这两个杂兵的攻击意识并不高，只要能够爆气，之后的两个恶灵不足为惧。



斗技场任务列表

序号	难度	敌人数	时间限制	赏金	体力	气槽	神之技	备注
01	Lv.2	3	无	1000	100%	30%	0点	轻杂×3
02	Lv.2	4	无	1000	100%	30%	0点	(胖子+轻杂)×2
03	Lv.2	3	无	1000	100%	30%	0点	小矮子×2→[illegible]
04	Lv.2	5	1分钟	1500	100%	30%	0点	轻杂×4+胖子
05	Lv.2	2	无	2000	30%	30%	0点	中杂+胖子
06	Lv.3	2	无	3000	100%	30%	2点	变态兄弟
07	Lv.2	3	50秒	2000	100%	30%	0点	胖子+中杂→中女
08	Lv.2	3	无	1500	50%	30%	0点	轻鞭女×3
09	Lv.2	3	无	1500	100%	30%	0点	轻杂×2+中杂(有地雷)
10	Lv.2	8	1分25秒	2000	100%	0%	0点	轻鞭女×8(依次出现)
11	Lv.3	2	无	2000	100%	30%	1点	飞刀手+狼牙棒男
12	Lv.3	3	无	3000	100%	30%	2点	恶之三人组(感叹号)
13	Lv.2	3	无	1500	100%	30%	1点	轻女+中女+小丑
14	Lv.3	8	2分45秒	2500	100%	0%	0点	小丑×8(依次出现)
15	Lv.DIE	3	15秒	2500	1%	0%	0点	中女+飞刀手×2(敌人体力很少)
16	Lv.3	5	无	4000	100%	30%	2点	体力很少的杂兵×3→恶灵×2
17	Lv.2	50	2分钟	3500	50%	0%	0点	体力很少的杂兵×50(遍地武器)
18	Lv.3	1	无	4000	100%	30%	1点	谜之蒙面男(大猩猩)
19	Lv.2	5	无	4500	100%	30%	2点	迷你五人战队
20	Lv.3	3	无	3500	100%	30%	0点	鬼女郎×3(依次出现)
21	Lv.2	2	无	2500	50%	30%	0点	轻女+中女(有地雷)
22	Lv.2	8	1分30秒	2500	100%	30%	0点	各式女杂兵×8(地上有火箭筒)
23	Lv.2	[illegible]	无	2000	100%	30%	0点	[illegible]
24	Lv.3	1	无	3500	100%	30%	0点	手刀达人
25	Lv.3	1	无	4000	100%	30%	1点	高子博士
26	Lv.2	3	无	2500	100%	20%	1点	轻鞭女+中杂×2
27	Lv.2	8	2分钟	3000	100%	20%	0点	轻蛇拳×6+中蛇拳×2(感叹号)
28	Lv.2	3	1分45秒	3000	100%	20%	0点	中蛇拳→中鞭女→中棍女
29	Lv.3	1	无	3500	1%	20%	0点	肌肉男
30	Lv.3	3	无	5000	100%	50%	2点	乐队二人组→面具吉他手
31	Lv.2	2	无	4000	100%	30%	1点	中杂×2
32	Lv.2	3	1分钟	3000	100%	20%	1点	轻杂+斧女×2
33	Lv.3	1	无	10000	100%	20%	1点	酒吧老板
34	Lv.3	5	无	5000	100%	30%	2点	迷你五人战队第2形态
35	Lv.3	4	1分钟	4000	100%	20%	1点	小矮子×2+阿拉伯刀客+火箭炮胖子
36	Lv.3	8	1分25秒	3500	100%	0%	0点	小矮子×8(依次出现)
37	Lv.3	2	50秒	4000	100%	20%	1点	阿拉伯刀客+武士
38	Lv.3	1	无	5000	100%	20%	1点	高子博士第2形态
39	Lv.3	1	无	15000	100%	50%	2点	剑术达人
40	Lv.2	30	无	20000	100%	100%	3点	(轻蛇拳×3→轻蛇拳×2+飞刀手→轻蛇拳×2+轻鞭女→中蛇拳)×3
41	Lv.2	3	无	10000	100%	30%	2点	中杂+肥忍者+爆炸头
42	Lv.DIE	4	无	10000	100%	30%	2点	四种恶灵(依次出现)
43	Lv.DIE	1	无	10000	100%	20%	2点	犄角之狼
44	Lv.DIE	1	无	10000	100%	20%	2点	艾尔维斯
45	Lv.DIE	1	无	[illegible]	100%	20%	2点	艾尔维斯第2形态
46	Lv.DIE	1	无	12000	100%	20%	2点	夏洛
47	Lv.DIE	1	无	13000	100%	20%	3点	魔化艾尔维斯
48	Lv.DIE	1	无	14000	100%	20%	3点	魔化夏洛
49	Lv.DIE	1	无	15000	100%	20%	3点	魔化贝尔蒙
50	Lv.DIE	1	无	50000	100%	20%	4点	魔之手
51	Lv.DIE	1	无	99999	100%	20%	5点	金(双手神之手)

注："轻杂"指轻型杂兵，"中杂"指中型杂兵，"+"表示敌人同时出现，"→"表示敌人分批出现，"地雷"是指碰到场地中的三角符号就会发生爆炸，"感叹号"是指碰到场地中的三角符号敌人才会出现，体力与气槽百分比均以能力上升至最大值为标准。

任务17 两分钟的时间其实并不算太宽裕，方法不对还是比较麻烦的。一味捡武器来打安全性不高，有可能被身后的敌人偷袭或在捡武器时被击中，而敌人体力不多，是可以用普通招式来应付的。比如背醉の拳+侧闪的连续取消战术可以安全地迎击敌人的进攻，一两拳便可杀一个，不比武器效率低。等气槽蓄足了，爆个气应该就OK了。



任务19 迷你战队用攻击力900的死连脚可以一下子干掉两个，之后在慢慢周旋过程中蓄气，可采用"片手倒立脚→打三四拳"的套路，到可以爆气时就能一口气把剩下的几个全干掉了。任务34的打法与之相同。另外死连脚对付变态兄弟、恶之三人组等级别的BOSS都是一击必杀的。

任务30 虽然有三个BOSS级的敌人，但因为一开始就能使用一次死连脚，还能爆一次气，所以可以很轻松地干掉其中一个。(推荐先消灭吉他狂人)用踉跄技干掉另一个后面具吉他手就会出现，此时应该又可以爆气了，所以要击跨他应该不在话下。



任务33 酒吧老板擅用醉拳，很多时候都能回避上段攻击，而且很会回避，因此用踉跄技的打法并绝对安全。用眩晕掌加社长拳可以爆气一次，但不足以致命。有一种很有意思的打法就是不停原地回避，直到气槽满了爆气就将老板打倒即可，因为酒吧老板不会使用投技，呵呵。

任务36 小矮子们体力不算太多，但比较灵活，在空中也很会受身，所以逼近连打的方式并不保险。推荐用片手倒立脚将小矮子浮空，然后用不能回避的旋风脚追打，片手倒立脚还可以截击小矮子的部分攻击，时间上应该来得及。

任务37 刀客和武士都有不能上段回避的招式，所以比较简单的打法用爆气一次解决两人。一开始可向后翻，武士此时会使用突刺，那就可以发动眩晕掌攻击他了。社长拳用侧闪取消，可躲避刀客的飞刀。〇键特殊攻击后再挑衅一次就能爆气了。

任务39 剑术达人虽然可以用踉跄技屈死，但如果中途失误，他很可能使用分身，此时惟有爆气才绝对安全。所以保持气槽为橙色还是有必要的。

任务40 这个任务要消灭的敌人虽多，但掌握方法的话也不难。每10个敌人为一个循环，前9个敌人用两次爆气应该能够全部解决，第10个是一个清朝装蛇拳，可以用踉跄技屈死。但过程中有机会的话就多用一下社长拳，敌人不老实就用眩晕掌。总之是要用这个敌人赚满整条气槽，这样之后的9个敌人又可以用两次爆气解决。将此战术反复即可轻松过关。

任务41 先用死连脚干掉中型杂兵，同时击中肥忍者或爆炸头当然更好。之后用踉跄技连续屈打爆炸头，因为肥忍者的投技是可以拆解的，而爆炸头的投技拆不了。到能爆气的时候把爆炸头灭了，剩下肥忍者就掀不起什么风浪了。

任务43～50 尽管是DIE级难度，但因为有踉跄技可以轻松对付前几个BOSS，而购买了102～105号强力招式，配合社长拳战术，对付三个魔化BOSS和魔之手远没有一周目时那么费力，只是场地中没有回复道具，还是要小心一些。

任务51 在通过前50个任务之后，最后一个任务才会出现，对手是拥有双手神之手状态的主角。

金的攻击方式其实和魔之手第二阶段相差不大，只是攻击更加犀利。而且他的体力值高得令人发指，如来神掌只能打下他十分之一的体力，所以眩晕掌和社长拳的巧妙利用是攻克这个隐藏BOSS的关键。(以下作战流程可能会显得比较复杂，如果无法理解，请参看Gamehalo中的影像)双手神之手在爆气时花费时间长，可以取消使用两次社长拳，之后立即后翻回避BOSS的攻击，并按L1转向，贴着版边绕场狂奔。跑了几秒且BOSS离自己有一定距离时就立即使用眩晕掌，之后的两次社长拳取消利用侧闪调整成让BOSS背向墙壁，这样按〇键追打后BOSS会离主角很近。此时取消主角的收招POSE，可趁BOSS变为普通状态时再用一次社长拳，之后立即爆气狂打BOSS。在爆气结束时，BOSS应该还处于晕眩状态，视晕眩时间再追加一两次社长拳，并让BOSS背靠墙壁再按〇键追打。追打结束后，BOSS又会爆气，此时再用两次社长拳取消。至此就完成了一个循环。因为神之技点数有5点，所以可以使用5个循环，如果攻击效率高的话，4个循环就能解决战斗。如购买了113号招式"正拳ゴッド突き"可在爆气后连续使用(蓄力到最大)，可以打得更快，只是这一招需要花费60万，果然是一分价钱一分货啊！



.hack//G.U. Vol.1 再诞

文 雨滴　美编 菲菲

作为《.hack//G.U.》的第一作，《再生》以爽快的操作方式、充满玄机的故事和丰富的隐藏要素吸引了众多玩家。5月18日发售的《再生》相信很多玩家已经通关了吧，但大家是否都收集齐所有的要素了？是否让所有的角色好感度都达到最高？本期借着"《.hack//G.U.》系列"第二作《思念之声》发售之际，对《再生》的主要收集之书"八百由旬ノ书"的所有收集资料进行详细讲解。希望对重温《再生》的玩家有一些帮助。(《.hack//G.U. Vol.1再生》的攻略刊登于杂志2006年13期[总第154期]上。)

.hack G.U. Vol.1 再生　Bandai Namco Games CyberConnect2　RPG
PS2　2006年5月18日

研究中心

八百由旬书 事典之书

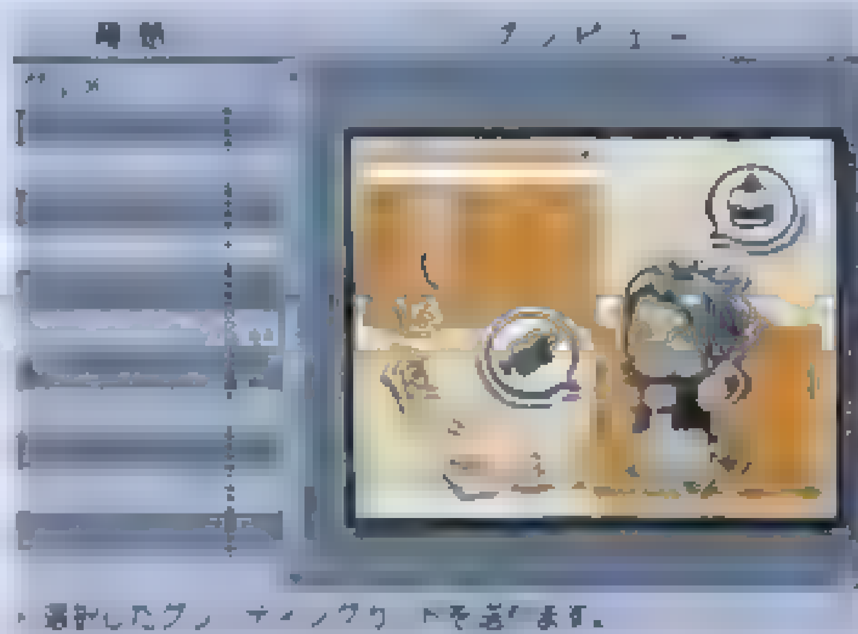
《再生》除了基本的游戏流程外，通过"八百由旬ノ书"收集各种贺卡、影像等事典也是吸引玩家反复挑战的动力，究竟这些东西要怎么才能获得呢？这里就为大家详细解说一下。

贺卡 CARD

名称	获得方法
あいさつ状	八百由旬ノ书最初开放的时候可获得一枚，之后在"壹の书"分别达到"初段の1"、"初段の2"、"初段の3"、"二段の1"、"二段の2"时各获得一枚。あいさつ状一共有6枚。
ケリメ	"壹の书"分别达到二段、"二段の2"和"二段の3"时各获得一枚，本贺卡共3枚。
ごきげん伺い	八百由旬ノ书最初开放的时候可获得一枚，之后在"壹の书"分别达到"初段の2"和"初段の3"时各获得一枚，本卡共3张。
座右の铭	"壹の书"分别达到二段、"二段の1"和"二段の3"时各获得一枚，本贺卡共3枚。
フラワーギフト	"壹の书"达到三段时获得。

备注：除了最初的贺卡"あいさつ状"送给别人是单纯地增加其友好度之外，其他贺卡送出去后，根据角色的不同还会进行回信，不过不是每一枚贺卡都能够触发的。

贺卡	有回信事件的角色
ケリメ	ガスパー、アトリ、クーン、パイ
ごきげん伺い	シラバス、ガスパー、
座右の铭	シラバス、アトリ、パイ
フラワーギフト	ガスパー、アトリ、クーン、パイ、シラバス



背景音乐 BGM

名称	获得方法
ディスクトップ	最初拥有的BGM
女神の息子	"伍の书"达到"初段の2"时获得
辉く衣	"伍の书"达到"二段の3"时获得
天隐すもの	"伍の书"达到"初段の3"时获得
辉ける森	"伍の书"达到三段时获得
草原晴れ	"伍の书"达到"初段の1"时获得
神社	"伍の书"达到"二段の1"时获得
洞窟	"伍の书"达到"二段の2"时获得
战斗~通常	"七の书"达到"初段の1"时获得
カナード	"伍の书"达到二段时获得
キミ初心者	七の书"达到"初段の2"时获得
苦难と心理	七の书"达到"初段の3"时获得
嗤う牙	七の书"达到二段时获得
May help you?	七の书"达到"二段の1"时获得
とても大切なこと	七の书"达到"二段の2"时获得
七枝会の神	七の书"达到"二段の3"时获得
责任の名前	七の书"达到二段时获得



影像 MOVIE

名称	获得方法
オープニング	"贰の书"达到"初段の1"时获得
始まりはPK	"六の书"达到"初段の1"时获得
死の恐怖ハセオ	"八の书"达到"初段の1"时获得
月の树のアトリ	"贰の书"达到"初段の2"时获得
暁の再会	"六の书"达到"初段の2"时获得
三爪痕	"八の书"达到"初段の2"时获得
パイ登场	"贰の书"达到"初段の3"时获得
その名は凭神	"六の书"达到"初段の3"时获得
そこは知识の蛇	"八の书"达到"初段の3"时获得
小さなお客様	"贰の书"达到二段时获得
王者あらわる	"贰の书"达到二段时获得
凭神マハ发动	"六の书"达到二段时获得
もう一人の朔望	"六の书"达到二段时获得
たすけてあげて!	"八の书"达到二段时获得
[illegible]	"八の书"达到二段时获得
スケィス开眼	"贰の书"达到"二段の1"时获得
三爪迹の足迹	"六の书"达到"二段の1"时获得
パイ侵食	"八の书"达到"二段の1"时获得
暴走の果てに	"贰の书"达到"二段の2"时获得
摇光の猛威	"六の书"达到"二段の2"时获得
猛兽の咆哮	"八の书"达到"二段の2"时获得
メイガス散る	"贰の书"达到"二段の3"时获得
"彼女"が消える	六の书"达到"二段の3"时获得
壁の向こう側へ	"八の书"达到"二段の3"时获得
宿敌ふたたび	"贰の书"达到三段时获得
进化する胁威	"六の书"达到三段时获得
决着そして	"八の书"达到三段时获得
次巻予告	"八の书"达到三段时获得
TGSケロロコラボ	"六の书"达到三段时获得

壁纸 WALLPAPER

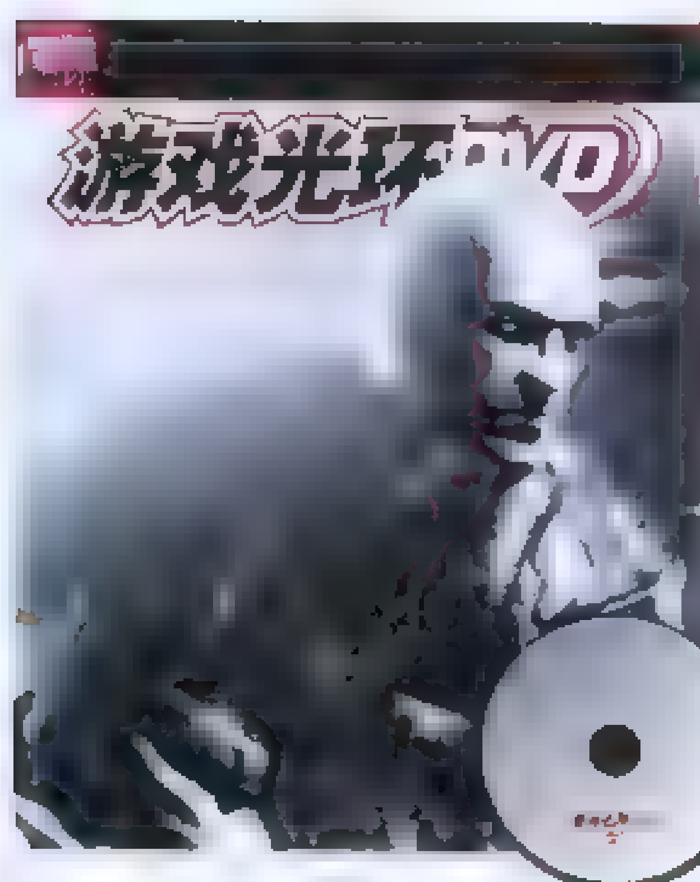
名称	获得方法
デフォルト	一开始即可拥有
ハセヲ1st设定画	"叁の书"达到"初段の1"时获得
ハセヲ2st设定画	"叁の书"达到"二段の1"时获得
アトリ设定画	"叁の书"达到"初段の2"时获得
パイ设定画	"叁の书"达到"二段の3"时获得
クーン设定画	"叁の书"达到"二段の2"时获得
月の树との出会い	凭神练习战中打倒AIDA后获得
タルヴォス暴走	凭神练习战中打倒タルヴォス后获得
メイガス推参!!	凭神练习战中打倒メイガス后获得
丽しき宫皇	凭神练习战中打倒マハ后获得
苍炎のメイト	凭神练习战中打倒苍炎の守护者后获得
ハセヲとアトリ	"叁の书"达到二段时获得
[illegible]	"叁の书"达到三段时获得
カナード大冒险	"叁の书"达到三段时获得
ショップどんぐり	"叁の书"达到"初段の3"时获得
ハーレム?!	"四の书"达到二段时获得
キレイだなぁ	"叁の书"达到二段时获得
死の恐怖	完成全部凭神练习战后获得
黄昏の旅团	"四の书"达到"二段の1"时获得
アニメ：ハセヲ	"四の书"达到"初段の1"时获得
アニメ：志乃	"四の书"达到"初段の2"时获得
アニメ：オーヴァン	"四の书"达到"初段の3"时获得
旅团集合	"四の书"达到二段时获得
运命の四人	"四の书"达到"二段の2"时获得
小说：ハセヲ	"四の书"达到"二段の3"时获得
アンフィニ	"四の书"达到三段时获得

PS：之后其他的壁纸均可以通过涂鸦板Apkalu获得。

新书特搜 NEW BOOK

本栏目为大家介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊，帮助大家及时了解电玩书刊上市消息以及重要内容，方便大家购买。

另外，如果大家在当地没有条件买到某些书刊，可登陆levelup.cn网站的“电玩书刊区”(http://www.levelup.cn/bock/)，随时可以进行书刊的网上购买，而且，还有机会以原价6折的机会购买到最新书刊。动漫游工作室出品书籍也可在其淘宝店在线购买，网址：shop33788833.taobao.com



DVD收藏盒继续送！

全新定价 仅售8.8元！

游戏光环 DVD 第20辑

>>>10月29日全国上市

本辑的关键词是“新作试玩”，收录了《战争机器》、《刺客信条》、《失落的星球：极点危机》、《荒野兵器5》等新作的实际试玩影像，其中《刺客信条》更是首次公开其实际试玩的片段。同时，游戏深度评析栏目“交叉评论总动员”将首次与DVD影像部分联动，推出“交叉评论总动员”的视频版，本次的评论对象是本辑DVD的封面游戏——Ubi Soft的年度大作《分裂细胞 双重特工》。除此之外，“动漫地带”将会带来近期好看好听的动画主题曲与最新的动漫情报。



天籁传说 传说系列音乐盛典

>>>10月22日全国上市

四CD+精美手册+全系列珍藏卡片

幻想/宿命/永恒/仙乐/重生/神话/深渊/风雨，4张CD收录《传说》全系列经典旋律！而精美手册中除了CD曲目介绍及歌词欣赏外，还将带您回顾整个“《传说》系列”。此外专辑中还附送全系列共8张精美卡片，绝对值得您永久珍藏。



动画基地・死神增刊

>>>10月30日上市

最强人气作品《死神BLEACH》官方资料集，容量超过两百余页——全人物详细资料公开，故事发展脉络解析，经典细节再现，未公开短篇漫画……大量“死神”FANS不可错过的精彩内容完整收录！另有精致死神钥匙扣，收藏首选。此外，还将包含其它明信片、海报等华丽赠品！敬请期待！

<<<封面用图(暂定)



动画基地・CLAMP纪念增刊

>>>11月10日上市

CLAMP——这个名字对于广大动漫迷来说，相信都不会感到陌生！十二年来，她们为广大动漫迷带来了众多的经典。那些熟悉的名字，那些华美的画面，那些动人的故事……你还记得吗？动画基地编辑部将推出《CLAMP十二年集大成典藏专辑》，敬请期待！

<<<封面用图(暂定)

Model Figure 模魂志 NO.2

>>>已上市



本期增加的精彩场景制作视频一定让您一饱眼福。10月新番动画视频剪辑也会让读者朋友们眼睛一亮。书中还特设了《王国之心2》、《逆袭的夏亚》等游戏动画模型回顾的专题栏目。同时开设的模型教程速成班也使您能在最短的时间内领略模型达人的成就感。各地报刊亭销售中。

赠送精彩VCD

掌机王SP 50辑

>>>已上市



赠品 口袋妖怪神兽随意贴

适逢《掌机王SP》50辑来临，小编们特别制作了纪念专题《一路走来——我们的50辑》，让新老读者对我们有更多的了解。另有NDS超大作《口袋妖怪 钻石・珍珠》37页重点攻略，同时还特别附赠了两个神兽的随意贴。本辑还有《英雄传说 空之轨迹FC》、《迷宫制造者编年史》、《高达 沙场混战》、《马里奥对大金刚2》等最新游戏攻略。各地报刊亭销售中。

LEVELUP 游戏城寨 Level.15

>>>已上市



王国之心II 最终混合版+、白骑士物语、VR战士5等新作速报；Web Show继续奉献搞笑短文；微软的早餐店 / 沁园春・曼联；掌机研究室专题实战2.71运行ISO；城寨小百科讲述吸血鬼的世界；看片吧・时空怪兽的入口；私房话・装孙子概论；LV13读者调查表中奖名单公布。各地报刊亭销售中。

>>> Level. 16 10月28日见



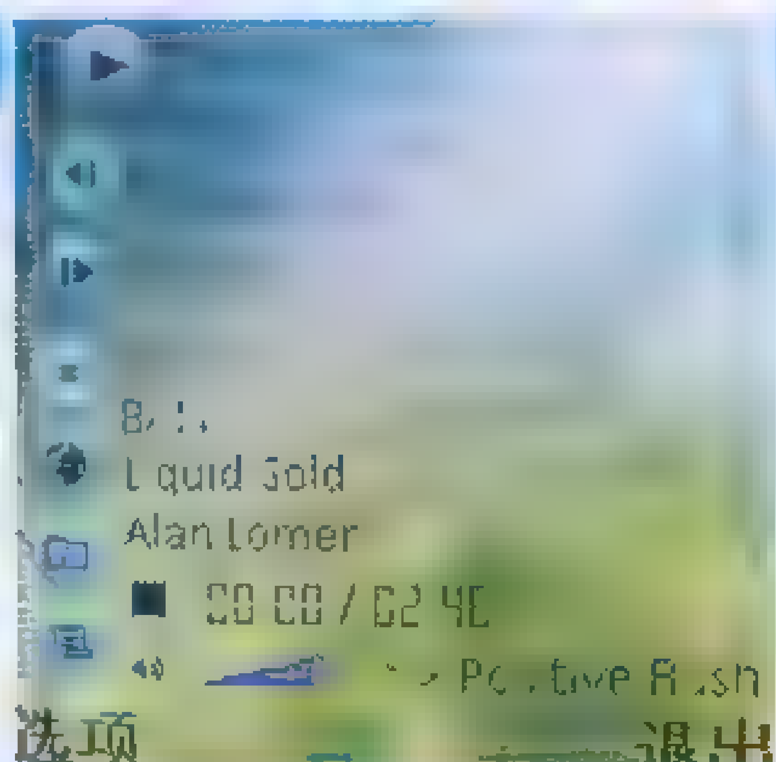
爱音乐！爱运动！爱摇摆！

——健身伴侣Nokia 5500 Sport运动音乐手机

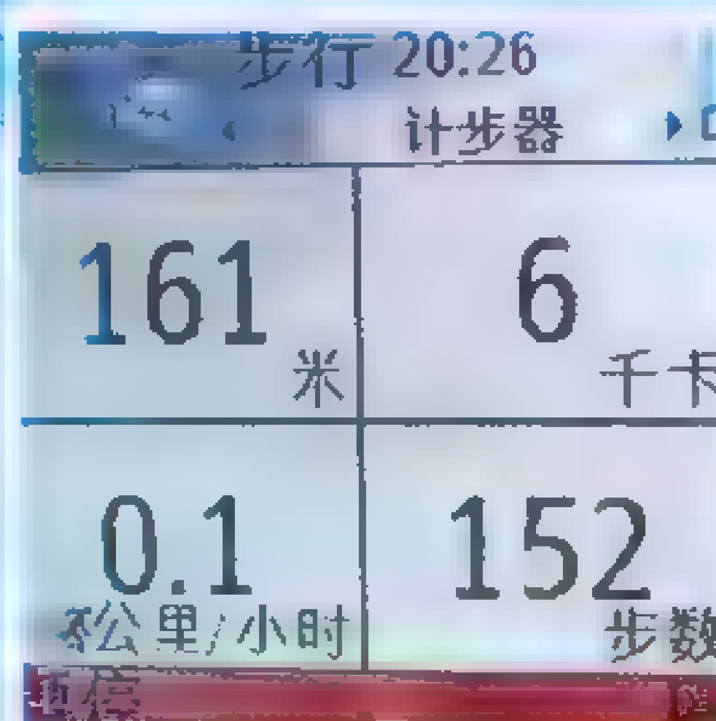
手机行业的领头羊诺基亚近日又在国内发布了一款全新手机——Nokia 5500 Sport，该款手机是一款采用Symbian S60操作系统的智能型手机，内建的 200 万像素数字相机，不仅可拍摄静态照片，还能录制有声动态影像。此外，对于喜爱在户外运动的消费者来说，Nokia 5500 Sport内建的MP3音乐播放器与FM收音机功能亦可提供使用者在运动过后休息时最佳的听觉娱乐。Nokia 5500 Sport是目前市面上惟一具有手机、音乐、运动三大模式的智能手机，也是首款具备“文字发音” 功能的诺基亚手机，可通过轻点屏幕命令播放音乐或在运动记录中播放语音反馈，“文本－语音合成功能”更可为用户朗读短信息。

爱音乐！

对于喜爱在户外运动的消费者来说，Nokia 5500 Sport内建的MP3音乐播放器与FM收音机功能亦可提供使用者在运动过后休息时最佳的听觉娱乐。除了拥有完善的多媒体影音功能之外，Nokia 5500 Sport本身内建超大64MB的记忆空间，并可支持MircoSD记忆卡扩充，最高可达1G的扩充记忆容量。而内建的200万像素数码相机不仅可以拍摄静态照片，还可以录制有声动态影像，随时记录您生命中的精彩时刻。



爱运动！



Nokia 5500 Sport独有的运动模式是其卖点之一。在运动模式下，Nokia 5500 Sport如同随行的健身教练，可帮您记录健身情况，不论是忙碌的都会生活，或是激烈的心肺运动，内建的计步器都能替您监测行走距离或消耗热量。Nokia 5500 Sport外型前卫，采用符合人体工学设计的不锈钢外壳，加上防水、防尘、防震的三防功能，皆是特别针对热爱运动或健身的消费者所设计。

爱摇摆！

Nokia 5500 Sport手机最吸引人的是在机身中藏有一个 3D 传感器，内置的游戏《Groove Labyrinth》，通过摇摆手机来控制圆球的滚动方向，只要在规定的时间内按照规定的线路并且吃掉线路上所有的宝石后到达终点即可过关。这款游戏有点类似《超级猴球》，而玩过GBA上《回转瓦里奥》和《回转耀西》游戏的玩家一定可以很快上手。

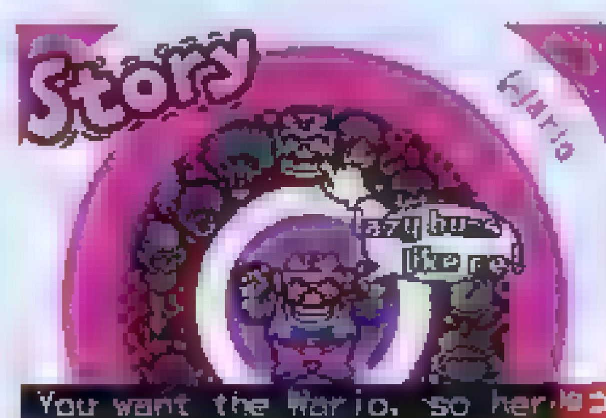


GBA　まわる メイドインワリオ　厂商 Nintendo　发售日期 2004年10月14日

瓦里奥制造 大回转　容量 128M　售价 4800日元　游戏人数 1人　对应周边 无对应周边　ACT

可以说是2004年度最有创意的游戏了，游戏虽然依旧是那种“5秒钟解决战斗”的小游戏大集合，但因为内置了重力感应装置，按键的使用频率大幅度减少，取而代之的是需要玩家不停地晃动机器和自己的身体，革命性的游戏方式使得游戏性和耐玩度大幅度提升。本作收录的迷你游戏超过相当丰富，而且每一个迷你游戏都可以单独挑战，游戏难度也会越来越高。另外用扭蛋形式收集的小游戏总数也有百来个以上。游戏画面和音效与前作相比无甚变化，依然是充满恶搞风格。





GBA　ヨッシーの万有引力　厂商 Nintendo　发售日期 2004年12月9日

耀西的万有引力　容量 64M　售价 4725日元　游戏人数 1人　对应周边 无对应周边　ACT

游戏中玩家要操纵小恐龙耀西来将变成图画书的耀西岛恢复原状。本作那和图画书一样场景种类很丰富，有森林、雪地等等。耀西要完成每个关卡中的精灵给予的任务，如收集到一定的金币、干掉一定的敌人等。游戏的特殊之处在于本作的卡带附加了重力传感装置，能够感应玩家转动GBA所产生的重力改变，从而改变游戏中重力变化，对场景中的机关也造成影响。只有活用重力和关卡中的机关才能顺利完成任务，得到幸运金币，并得以通往下一关，最终将耀西岛恢复原状。





游风艺苑



主持人 卡伦

卡伦的天堂传言

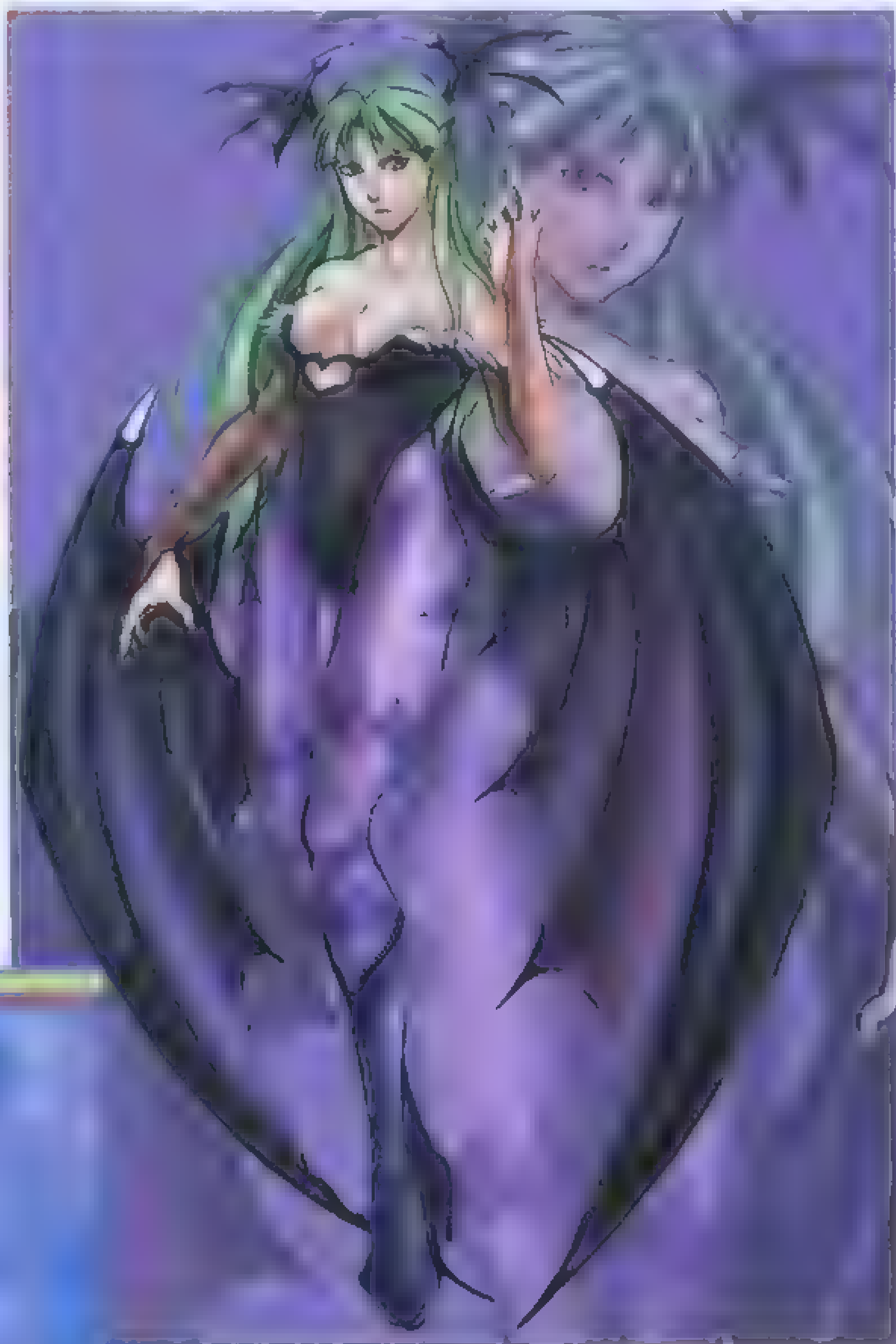
似乎是为了与"双节"期间的热闹气氛相适应，最近信箱总是处于持续爆满状态。当然，其中垃圾邮件依然占了相当比例。不过，当卡伦将它们悉数删除后，惊喜地发现长假期间画廊的读者来稿数量也有显著提高，看来假期里坚持创作的朋友还真不少。卡伦在这里需要向大伙致敬，正是因为大家的共同努力，才使我们的栏目越来越精彩。大家辛苦了，谢谢！

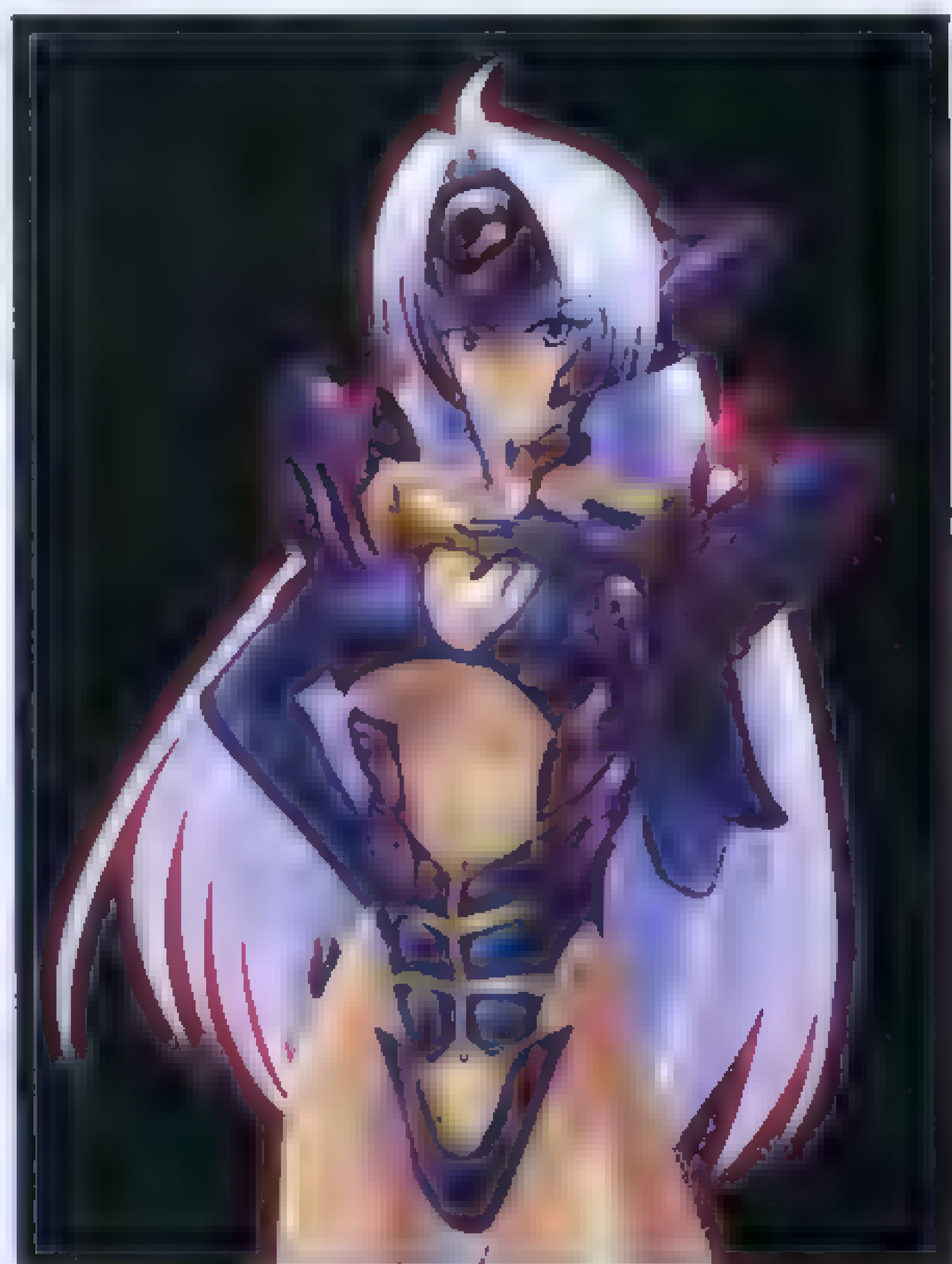
宁德·-Y.X

登陆NDS平台的《FF III》赢得了众多FANS的追捧，越来越多的相关投稿也反映了这一事实。不过，Y.X玩友显然特别善于对游戏中的角色进行"再创作"，左边这位便是他笔下转职为龙骑士的主角。干练的笔触配上独特的画风，怎样，是不是很别致呢？

威海·修毅

莫尼卡、《恶魔战士》系列"的当家花旦，以其美艳、成熟、妩媚的形象为广大玩家所喜爱。而眼前这幅同人作品对该角色特征的把握极其精准，无论是人物性感健美的身材还是面部等细节的刻画等都相当到位，堪称不可多得的佳作。





杭州·阿修兰

来自《异度传说 二章》的t elos，虽然是以敌方BOSS级角色的身分登场，但这并不能影响在同人画稿中出现的她拥有纯洁美丽的外貌。另外，值得一提的是作品中金属质感的表现，尤其是高光的处理效果不错，显示了作者熟练的上色技法。

南京·KAZUYA

久违的KAZUYA这次给大家带来了一幅相当"另类"的《不知火舞》。相对作者一贯采用的写实风格，这幅作品在线条运用和色彩搭配上似乎更接近版画，让人有些意外。当然，角色形象的刻画一如既往地出色



昆明·艾博凯

一幅具有浓郁奇幻色彩的原创作品。作者通过个人特色十分鲜明的造型手法将一个龙与骑士的世界呈现在观众面前。而对色彩运用的深刻理解，也使画面的配色成为亮点。不过美中不足的是背景的处理稍显草率，一定程度上影响了作品的整体效果。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn，稿件刊登后作者可以获得样书一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

绯色蝶页

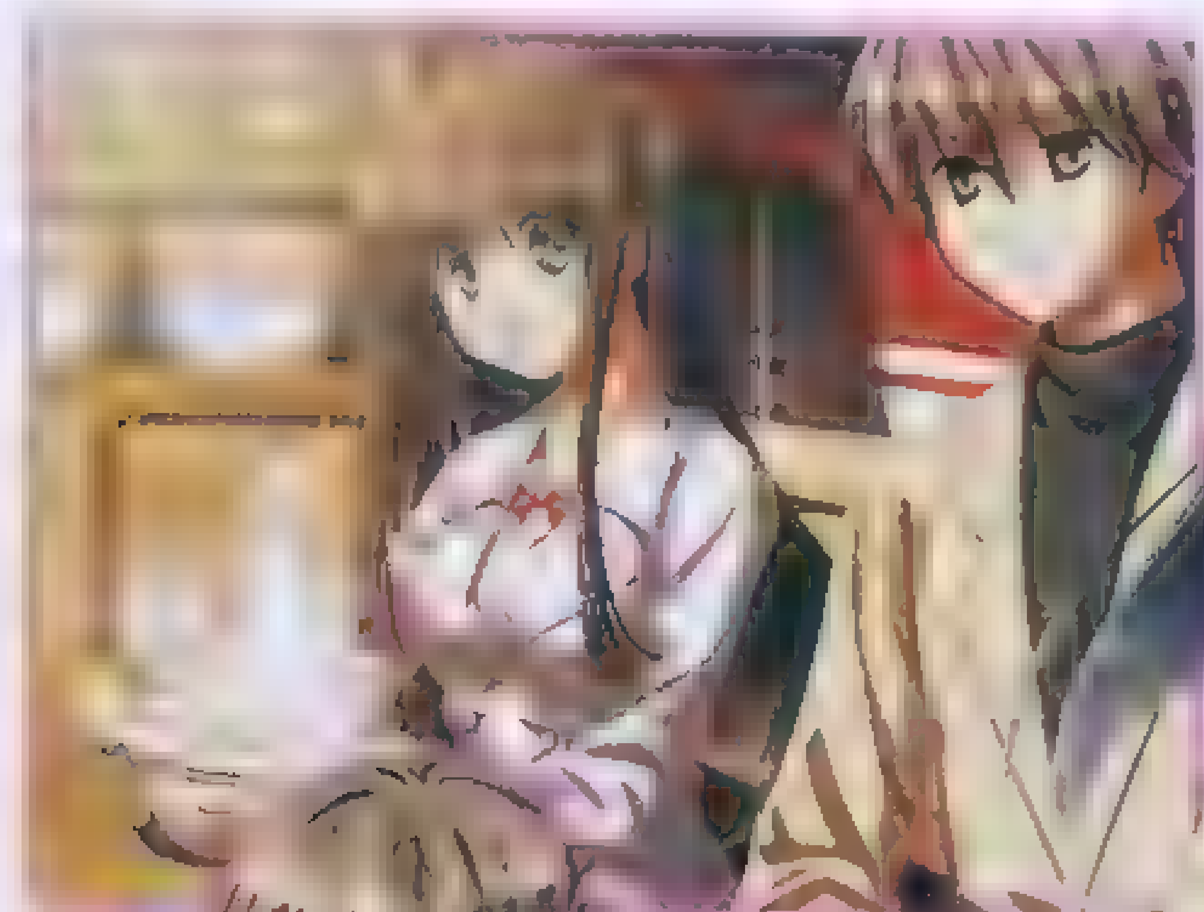
梦见师

栏目主持人：十六夜

由3个恋情所组成的爱之物语

梦见师	PS2
发售日：2006年12月	
发行商：PrincessSoft	
画面：★★★☆☆	人设：★★★★☆
音乐：★★★★☆	剧情：★★★★★

梦见师，用来称呼那些能够接触到他人梦境内容，并由此获得启示从而能够预知未来的人。在很早很早以前，“梦见师”这个名字还不是像今天这样陌生，因为拥有这种能力的人在预感到别人即将遭受不幸的时候会加以干涉，从而使这个人的命运发生一点转变。然而随着历史的前进，梦见师们发现即使是出于好意而改变别人的命运，自己同样会付出巨大的代价——来自外界的威胁以及自身命运受到影响，为此，这些人逐远离人群，并隐藏能力希望能像普通人一样平静地生活。





完美的校园偶像

真田夏子

CV：[illegible]井晴花

与广宇在同一所高中读书，是他的学姐。夏子不仅相貌出众、气质高雅，更是各项成绩优异的优等生。不仅如此，夏子还拥有一颗善良、温柔的心，正因如此，她一直都是学校最受人瞩目的偶像、男生的憧憬。夏子最喜欢的就是品尝各种拉面，而为此她也经常闹出各种笑话。

身高 167cm
体重 54kg
血型 AB
喜欢的食物 拉面
兴趣 搜寻拉面店
特长 家务



将主角代入独自世界的迷之少女

住吉咲夜

CV：椎名[illegible]

身高：162cm
体重：48kg
血型：O
喜欢的食物：煎饼(广岛风味)
兴趣：散布
特长：吃零食

“你应该能够看到梦境吧？”——这是黑衣少女突然出现在广宇面前时说的第一句话。毫不关心周围的冷漠以及仿佛能够洞察一切的眼睛，这就是神秘少女住吉咲夜给人留下最深的印象，而这种与周围的不和谐，却逐渐件吸引着主角走进少女的世界。

主角梦村广宇幼年的时候父母因为一场交通事故而离开了人世。孤身一人的他幸好被祖母收养，并逐渐长大成人。原本是个平凡高中生的广宇，从某一天开始，突然发觉自己同样的一天经历了两次——继承自先祖的能力，终于觉醒了！

就在广宇沉睡多年的能力觉醒之后，3位女主角的出现使主角的人生开始发生转变。本作与以往同类游戏不同，虽然女主角们的剧情看似没有联系，然而深入理解之后会发现这3个故事其实是围绕着一条主线进行的。同时，在每个女主角的故事中出现的谜团都能够在其他女主角身上找出答案。





坚定地遵循自己原则生活的快乐少女

身高 155cm
体重 45kg
血型：A
喜欢的食物：冰淇淋
兴趣：唱卡拉OK
特长：让别人请客

森田奈绪

CV：[illegible]

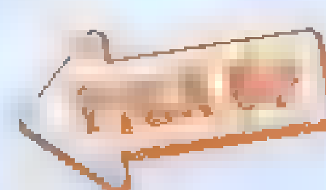
与广宇在同一所高中读书，是低他一年级的学妹，性格正如外型所给人的感觉一样，奈绪是个相当活泼、充满朝气的女孩。然而说她过于有原则也好，过于任性也好，奈绪在说话或做事的时候并不太考虑对方，而惟一能够使她自乱阵脚的人就是主角广宇



游戏动漫园
GAME & A.C. GARDEN

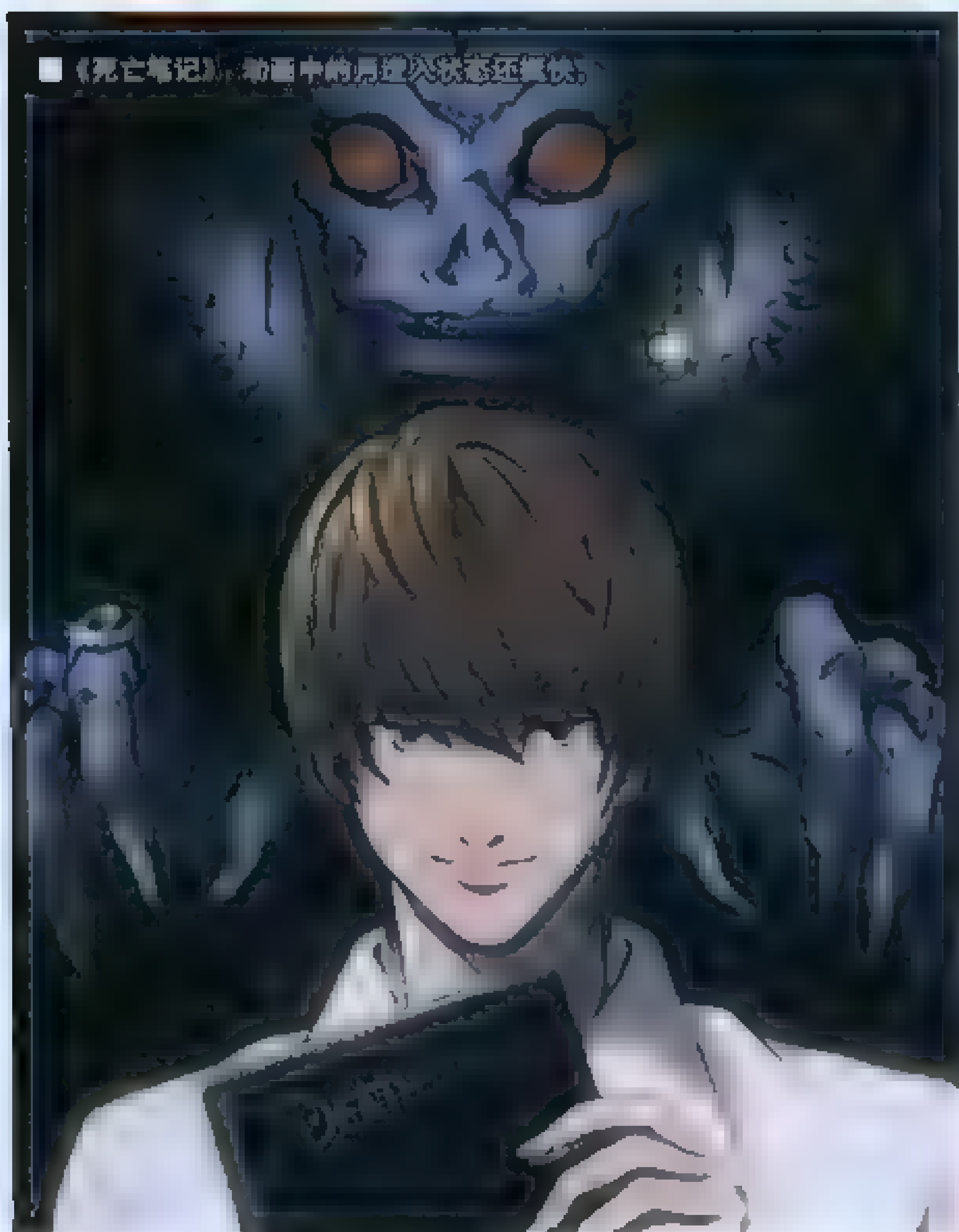
金灿灿的10月又来临了，于是便意味着本人又要饱受"10月新番！到底看还是不看？要看的话看哪部？"的煎熬了。说到10月新番嘛……不知是心理作用还是因为别的什么，始终还是觉得去年和今年都不如前年的节目阵容来得华丽（不了解的请自行想办法查询），尤其是去年，应该说一整年都没有多少令人眼前一亮的好动画。说到动画嘛……呵，这样一来我又得继续欠下多少债了……10月，为什么来得这么早！

其实平心而论，10月真的是个好月份。秋高气爽啊，自然是适合遐想的最佳时节，呵呵。



动漫情报站 A.C. EXPRESS

动画 收视参考！2006秋季新番期待度排行出炉


《死亡笔记》，动画中的月进入状态还挺快。

日本秋季动画新番大潮已然汹涌而至，对大多数时间精力均有限的朋友而言自然不可能部部都追，还是快速敲定需要关注的作品比较现实。知名动画资讯杂志《Animedia》11月号，卷头企划特别推出由读者票选的期待度排行榜，不管你是心里没底抑或早有中意，都不妨作个参考，亦可一较大家口味上的差异。

NO.1 D格雷少年（14634票）

原作漫画超大人气，动画化乃众望所归！科幻背景下的现实舞台，集机械、灵魂、悲剧三要素于一体的新概念"恶魔"，外型够养眼身世够成谜的男女驱魔师，灰暗氛围媲美《钢炼》的跌宕剧情，无一不为追看的理由。不过鉴于目前漫画连载已陷入混乱状态，期待度虽名列榜首，动画的前景仍令人堪忧。

NO.2 魔法老师涅吉2（12562票）

男性观众压倒性支持，海量美少女一出手果然不同凡响……而且此次迎来了鬼才监督新房昭之，可以想见势必将一扫前作的低迷，脱胎换骨。啥也不说了，监督，请您自由地……恶搞吧！

NO.3 死亡笔记（10014票）

这部估计应是国内观众最关注的了。真人电影再火爆，对2D迷来说某些元素还是远远不如动画诱人……而相比漫画，音效和流动画面的加入定让这场心理＆头脑大战POWER UP！精彩与否全看制作者把握节奏和运用表现手法的能力。此外几位话题声优的出演也值得期待。

NO.4 武装炼金（6940票）

该说是惊喜还是讽刺呢？原作被腰斩，却集合了华丽STAFF阵容拍出动画来抢滩10月档。如果能走出漫画的阴影创造出抓住人心的亮点，倒是给了喜欢它的读者一丝无奈之外的欣慰，然作品本身的硬伤是摆在那儿的，能排上第4，恐我认为多半是和月伸宏这个让漫迷百般唏嘘的名字反而成了一种噱头……

NO.5 家庭教师REBORN（6886票）

据说原作漫画在日本人气仅次于《ONE PIECE》《BLEACH》《火影忍者》《银魂》，所以即使在国内知名度不高，但本着"宁可错识一部烂作也不可放过一部佳作"的原则，还是有必要领教一下其真面目。

NO.6 结界师（6453票）

于传统中见新意，平实中见不平凡，描绘前所未有的战斗方式"结界术"的销量过300万册新人漫画《结界师》，身居高位自有它的道理所在。动画由SUNRISE制作也无疑给FANS打了一记强心针。

NO.7 CODE GEASS 叛逆的鲁鲁修（5487票）

这个便是所谓"原创的力量"了吧……力战群雄挤进第7位，不容易啊，想必是SUNRISE（又是日升社）的强大STAFF＆CAST起了关键性作用。不过私以为这样一部有着数部机器人动画影子的作品最好玩的一点在于角色原案竟然是CLAMP……

NO.8 Kanon（4514票）

京都动画的重制版确实没有让人失望：第1集开篇便严格重现原作，之后则作了小幅改动，几个可爱的小细节均令人会心一笑，而历经四年，女角声优们特别是国府田麻里子小姐还能保持熟悉的原音也令人大赞其功力……这些都足以对得起榜上的名次（由国内FANS来评可能更高）。至于今后的走向，还是让事实来说明好了。

NO.9 少年阴阳师（4465票）

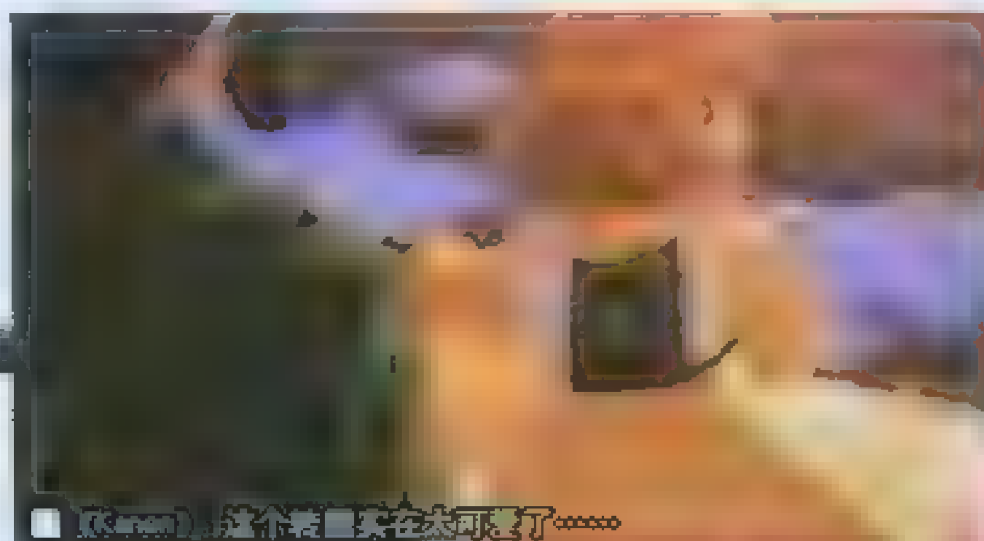
"阴阳师"题材还是那么长盛不衰，该作和大多数同类作品一样经历了各种media形式的推广，终于步入动画领域。对此原作者结城光流的感言是：请大家享受小说，体会漫画，期待动画。嗯……这个"大家"，男生就不用加入了……

NO.10 金色的琴弦（3824票）

继《安琪莉可》、《遥远时空中》之后，光荣公司的第三款女性向游戏也终于修成正果出了动画……我看咱们还是忽视那1女N男的既定事实，把注意力放在不时响起的优美古典音乐上吧。

附录：期待度第11～20位一览

排名	作品名	票数
11	地狱少女 二笼	3772
12	口袋妖怪钻石珍珠	2459
13	地上最强的新娘	2395
14	银河天使队2	2281
15	夜明前的琉璃色	2030
16	完美小姐进化论	1732
17	少女爱上了姐姐	1725
18	超级机器人大战OG－圣战－	1297
19	黑礁第2季	1286
20	心跳回忆 Only Love	1245


《Kanon》，这个[illegible]实在太可爱了……


《武装炼金》，流畅的动作场面，赞！


《少年阴阳师》，经典的女性向名场面……


《CODE GEASS》，动画本身绝对不乏高质素。



《D格雷少年》，驱魔师亚伦的识魔眼。

新闻 "日本媒体艺术100选"群星璀璨 PICK UP


▲虽未夺冠，但就作品入选数量而言，宫氏动画的地位可见一斑，图为《风之谷》。

近日，作为10周年纪念企划，由日本文化厅举办的媒体艺术节公布了"日本媒体艺术100选"评选结果。本次评选立足动画、漫画、娱乐、艺术4大领域(各25部作品)，通过网上投票(普通参与者)和邮寄(媒体艺术专家)的方式，选出了1950年以后能代表日本的媒体艺术作品。

其中票数最多的动画部门，第1位为庵野秀明担任监督的《新世纪福音战士》，位居第2、第3位的则是宫崎骏作品《风之谷》和《天空之城》。除此之外，宫崎骏还有《鲁邦三世·卡里奥斯特罗之城》、《龙猫》、《幽灵公主》、《千与千寻的神隐》等7部作品入选，充分体现了宫崎动画超越时代的影响力。而4部"《机动战士高达》系列"及3部押井守监督作品的入选也可谓实至名归。漫画部门，第1位是在我国也已家喻户晓的《灌篮高手》，第2位《JOJO的奇妙冒险》，第3位《龙珠》，第4位以下则汇集了《钢之炼金术师》、《虫师》、《死亡笔记》等近年来的人气作品，并有《哆啦A梦》、《火鸟》、《怪医秦博士》等多部漫画创世纪以来的名作入选。

另外，此次评选还按年代公布了各个时期的领先作品。如1970年代的动画部门第1位是《机动战士高达》，60年代的漫画部门第1位是《哆啦A梦》。

揭示板

樱井孝宏侵权事件余波

前阵子引发侵权事件的声优樱井孝宏，似乎为避嫌而在最近减少了亮相机会。目前已知的就有A&G歌曲排行榜节目"Comchat Countdoun"和广播节目《.hack/G.U.RADIOハセヲセット》的主持工作，代替他的分别是播音员长谷川野比太和声优丰口惠美。

《寒蝉鸣泣之时》作者龙骑士07出新作

龙骑士07式惨剧再度降临！新作企划是以校园怪谈为主题的完全原创故事，与日常生活密切相关的心理恐怖元素比起《蝉鸣》来可说是有过之而无不及。该作人设由西E田先生担任，期待啊……

揭示板

《死亡笔记》特别版发售

10月11日，让广大FANS翘首以待的《死亡笔记》特别版《DEATH NOTE HOW TO READ 13》(传说中的"真正完结篇")在秋叶原正式发售，其中限定版还收录了大量稀有作品资料和特典。而最让人在意的当然是首次公开的L真名……

《扑杀天使》二度漫画化

即将于10月27日发售的《电击マ王》12月号上，有着天使魔鬼双重脸孔的多库萝挥舞着狼牙棒又要回来了！新漫画版由桐野霞作画，不知我们可怜的男主角这次又会遭到多库萝怎样的捉弄和虐杀？

漫画 今秋日剧掀起漫画狂潮

那边有10月新番动画，这边由真人演出的日剧也进入了秋季档，而两者都有一个共同点，即较多都是由漫画改编的作品。下面就来关注一下今年秋季日剧中的漫画情缘吧。

作品名	原作信息	放映日期
孤岛诊疗所	原作：山田贵敏(《YOUNG SUNDAY》连载中)	10月12日
交响情人梦	原作：二之宫知子(《KISS》连载中)	10月16日
铁板少女小茜	原作：青木健生、ありがひとし(《YOUNG KING》连载中)	10月15日
地狱少女	原作：TV动画(《好朋友》漫画连载中/作画：永远幸)	11月4日
花女之道	原作：仓田真由美(《SPA！》连载中)	10月12日
自恋痴情花	原作：铃木由美子(《KISS》连载中)	10月13日
升起半月的天空	原作：桥本纺(《电击COM.C GAO！》漫画连载中 作画：B.たろう)	10月2日
丘比特的恶作剧~虹玉~	原作：北崎拓(《YOUNG SUNDAY》连载中)	10月13日

ACG 身为经典的资本：解谜不止，揽财无境



游戏信息	
SECRET OF EVANGELION	
发售日	12月21日
厂商	GENEX
机种	PS2
类型	AVG

《新世纪福音战士》果然抢钱之魂大爆发了……先是鼓捣了个剧情完全原创、名称也极尽YY的PS2《名侦探福音战士》，接着决定要出"既有平行世界又有不少新设定"的新剧场版动画，现在又费心找出一堆未解之谜供我们在游戏中继续研究，发售日还紧随"名侦探"的步伐之后！一部有着10年以上历史的旧作，剩余价值能被挖掘至此，让人不得不感叹是到了某种境界……

概要 记忆觉醒 人类补完计划启动

故事从主人公剑崎恭也接到将EVA四号机搬入NERV总部的任务开始，并在这个过程中相继遭遇警卫和恐怖分子的袭击，被卷入NERV内部的阴谋，以及接触到NERV的目的——"人类补完计划"之谜，从而执行各种各样的任务。根据玩家的选择，故事分别以"基本剧情"、"主人公剧情"、"瞳剧情"等3条路线进行，结局更多达10个以上。

剧情 2个原创角色 3条路线 构成新生的故事

《SECRET OF EVANGELION》，不加修饰的名称直接了当阐明了游戏目的，并且是从另一个侧面重新诠释人类补完计划的真实情况。在这里，玩家将扮演冷静沉着的谍报部职员剑崎恭也，通过NERV内部发生的多起事件，和葛城美里、赤城律子、加持良治、碇真治、绫波丽、惣流明日香等人一起展开心理战！在和他们加深交流的过程中，主人公的心境开始逐渐产生变化，同时也给他人带来了影响……全篇以TV动画第17话到第24话及1998年剧场版《Air 真心为你》的内容为基础，构成超过30话的新内容，有关人类补完计划的真伪、葛城美里的生存、以及四号机登场等原作之谜，都会在游戏中一一解开！本作CG画面在200枚以上，更有3D制作的"初号机VS四号机"战斗影像，造就逼真的临场感，熟悉的声优阵容也带来令人怀念的感动。



【基本剧情】

遵循TV版、剧场版的走向，并以恭也的视点进行追踪。MAGI爆炸、对明日香的搜寻、律子遭到拘禁……同时还描绘了与NERV职员和驾驶员的交流。

【主人公剧情】

剑崎恭也个人路线。玩家将经历针对自身的攻击、美里的杀害未遂事件、对嫌疑犯的盘问等，而NERV职员的过去也将在这里公开……？

【瞳剧情】

以隶属技术部的科学家·加贺瞳为主人公的路线。对碇唯作为目标的计划，以及和使徒作战的NERV职员的心情均有所描述。此外还会发生大量危险事件，E计划的真相也将近在眼前！

醒目 EVA初号机与四号机的激斗

幻之EVA四号机以3DCG技术登场。游戏的隐藏要素、之前只能通过模型看到的雄姿让玩家满足感倍增！和初号机的战斗虽然在影像中有出现，但这只是模拟战？或者说它根本就是敌人？在原作中因S2机关暴走而销毁的四号机，尽情享受其银色的闪耀姿态吧。





胜负师：前两天与一位自由谈的老朋友就自由谈文章的长度控制展开了一番讨论。他认为如果没有足够的篇幅保证，是无法把想写的东西写完整、写深入的。这个说法当然是有道理的，但自由谈做为一个固定栏目，应该是百家争鸣的，而非一言堂。每次在有限的篇幅里尽可能安排更多值得品读的作品，且从内容、形式、题材、观点上都尽量突出丰富性，是栏目主持人一直努力的方向。希望这种制作方向可以得到读者的认可、理解和支持。谢谢！接下来大家会看到一篇《WE10》的剖析和展望以及一篇关于PS3降价的评述，都算是近期的热点，也欢迎玩家对此发表自己的看法。（投稿信箱：tt@ucg.com.cn）

剖析与展望 《WE10》的背后



在2006东京游戏展上，《实况足球》无疑是Konami展台上一道颇为亮丽的风景线，从掌机、手机一直到X360，似乎《实况足球》在世界杯年的辉煌还将继续延续下去。然而很多人对《实况足球》的热情似乎并不像我们所预料的那样随之水涨船高，事实正在证明一个道理：游戏商业化的程度达到峰值后将逐渐和游戏质量以及玩家的关注度等呈现越来越明显的反比。我们在这里无意否定Konami及《WE》开发组成员的努力，但是当这种努力逐渐表现出越来越多的杂质的时候，就应该是我们思考的时候了——或者说是我们和Konami都应该思考的地方。

文 同盟原创组·平成球圣 美编 NINA

可以这样说，当曾经一度因为“真实”而将“《FIFA》系列”挤下TV GAME足球游戏王座的“《实况足球》系列”成为大部分足球玩家心目中最高杰作的那一刻起，缺乏竞争的《实况足球》已经开始安于现状了，这也就注定了我们在《WE4》之后所能看到的只是在原有游戏要素上的追加，而所谓变革实则少之又少。这次的《WE10》虽然依旧如往作一样惹起了议论，然而这议论比起往常如《WE9》声音实在是小了不少。此前也有过关于《实况足球》文化的讨论，玩家对《实况足球》热情的下降其原因是多方面的，但是无论如何，《WE10》自身在游戏性上的遗憾是不可忽视的原因之一。相比前作，《WE10》从一开始就强调了流畅、爽快，虽然这些要素的提出很大程度上“得益”于玩家对《WE9》中犯规频繁的诟病，但笔者还是要说，这两年的《实况足球》中，不知有意还是无意，Konami总是有从一个极端走向另一个极端的趋势。如果这种极端趋势在《WE5》到《WE6FE》还不太让人察觉的话，到了《WE9》与《WE10》的区别就让人有很明显的感觉了，从极端的晦涩到极端的爽快。这次就权以此文来做一番议论。

其一 人球分离

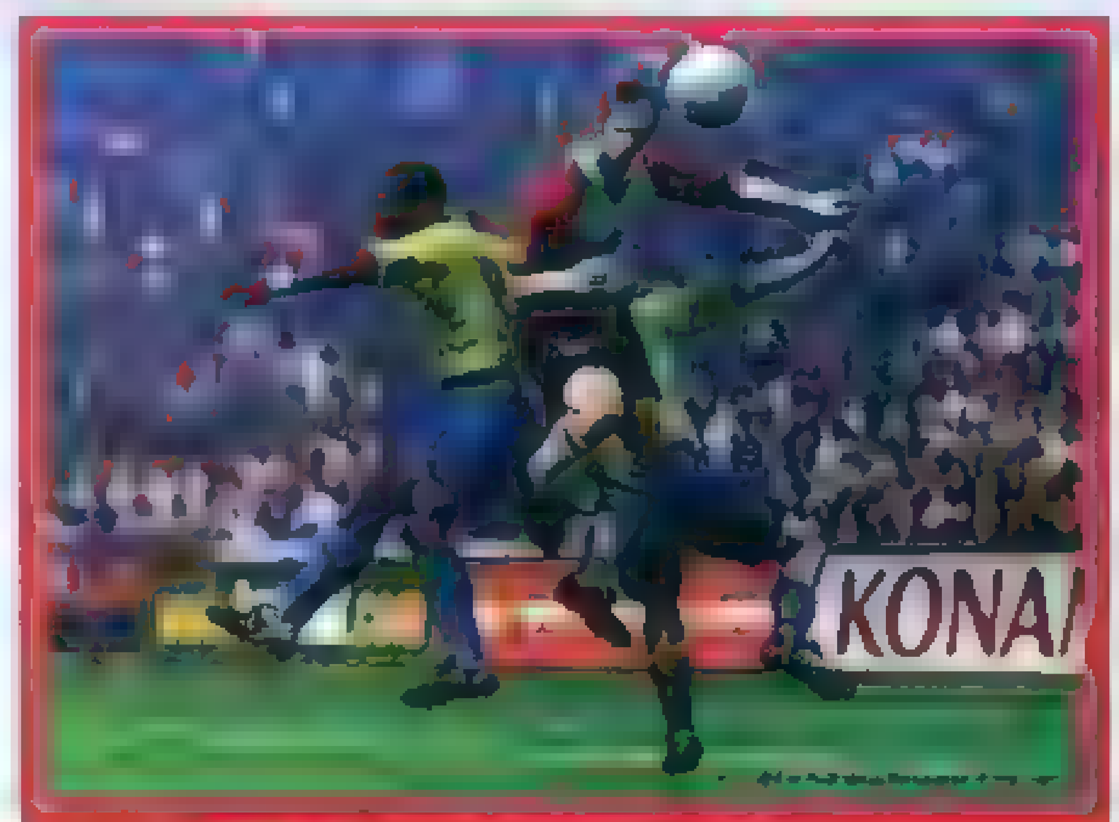
人球分离这一概念其实在《WE9》时就提出了，



但不知道是不是还未成熟的缘故，所谓人球分离当时官方只是简单提及，反倒是民间和网络又是偷拍又是杂志扫描，让人充满期待。不过拿到游戏才发现实际上的人球分离带来的结果是铲到人的机会大大增加了，犯规也就随之而来，由于不适应带来的后果是控球变得不再容易，对于某些玩家来说甚至非常困难。制作者本来是想通过人与球的分离来塑造一个比之前更真实的游戏环境，然而这种效果估计也是他们没有想到的。现在反观《WE10》，从一开始就相当高调，虽然这种高调实际上并没有引起比以往更多的关注，不过似乎可以看到Konami确实更有信心来提出这个“人球分离”，不过当我们玩上一段时间后，就会对它的分离有所认知。其实相对《WE9》的分离，《WE10》的分离似乎并不“彻底”。这种貌似分离的连贯是看不出来的，不过当你上手之后就会体验到类似《WE6FE》那种一骑当千的感觉。游戏的LU向决定了所谓爽快还得建立在降低游戏操作难度、提升射门命中率等要素上，考虑到中上级玩家的心理，这种降低门槛的做法无疑会打击他们的成就感，然而我们只能认为这是开发组在权衡商业利弊后的妥协选择了。

其二 动作流畅

虽然在游戏发售前玩家对于过于“爽快”的系统可能造成的失衡有所担心，但是一系列诸如自动倒地留球，更为合理的卡位等宣传似乎能让我们安心。关于动作流畅与身体对抗的对立关系是从PS2时代才开始有这个概念的，《WE4》和《WE2000》虽然会给人有这样的错觉，但那只是硬直方面的变化，当时的技能却还不足以彰显这样的对立。其实关于进攻的爽快感方面，我们稍微留意一下就可以发现：在同等情况下，Konami是通过调节进攻或者防守的优先权来达成视觉上的效果，简单来说就是变达成爽快的进攻，只需要将侧重于进攻方面的动作有效判定扩大。在《WE10》中当出现双方争球而球没有碰到任何一人的情况下，球会以进攻方有利的运算进行运行，这种运算在目前并无不妥，不过深究起来似乎就有偷懒的嫌疑了。而在此基础上，裁判的阻挡及防守队员的阻挡等自然就可以认为是按照几率运算的。



其三 模拟真实

模拟真实一直以来都是“《实况足球》系列”标榜的，然而在PS时代我们抱着对机能的宽容来看待的模拟真实问题，到了PS2时代也实际并无太多让人眼前一亮的东西。作为烘托球场真实环境的观众目前仍是一堆幼稚的贴图，相比之下“《FIFA》系列”在赛场气氛上的营造（特别是国际足联授权的相关表现上）始终都明显表现出高“《实况足球》系列”一筹，或许Konami已经把它的重点放在了次世代主机上吧。

如果说想展望什么的话，《实况足球》给我们最大的期待除了必须关注的数据和授权问题之外，“真实”必不可少——在这一点上，PS3蓝光光盘的超大存储容量还是值得我们期待一番的。其实前面谈到的两点，归结起来都可以说是这第三点关于模拟真实的延伸。体感的足球游戏很早就出现过了，不过这些简单的动作运算对于体感游戏这个“新鲜”的游

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

戏模式未免还有很远的差距。所以虽然体感游戏也许将成为《实况足球》走向一个新的起点的开始，但想在短时间内改变目前足球游戏的固有模式却很难很难。《实况足球》最初的成就在很大程度上应归功于操作变革上的成功，而现在，当这种操作模式作为一个传统模式被保留下来的时候，变革也许就变得非常艰难了。那么此时，我们便需要一个全新的操作模式来实现“《实况足球》系列”瓶颈的突破。

最后想说的是，很多伴随着《实况足球》而成长起来的玩家许多都步入了成熟的年龄。在这样的时候，更多的人开始理性地看待这款游戏，或将其作为工作之余的休闲，或将其作为足球文化的延伸。当然，对于《实况足球》的不满也多源于这群人。也许是在经历过太多的炒作后，他们回到现实，发现原来这世界上并没有完美的足球游戏之说，而自己对《实况足球》的热爱则源于曾经那么接近于真实的游戏。当然，我们依然足以相信——当玩家开始这样想的时候，《实况足球》迟早也会开始这样改变。

10月27日，让我们共同期待次世代的新赛季——X360版的《PES6》！



特别附录

《WE10》的几个容易被忽视的小细节

1.隐藏服装（企鹅装、鸵鸟装等）除了能在编辑模式中修改队员外，也可以在某些比赛模式下使用，方法为在进入比赛前选队服颜色时按Start键，然后按左右就能选择球队的隐藏队服。

2.在“屏幕设置”可以打开队员体力槽，体力槽在50%以下时会对球员的部分身体能力产生不良影响，具体范围为：最高速度、加速度、带球速度、反应及弹跳。

3.特殊技能“点球大师”只会使该选手主罚点球时射出的高球（挂角）成功率提高，如果你选择低射，那么这个技能便无法发挥作用。

4.每场比赛的风速会对球路（尤其是定位球）造成一定影响，我们在发角球的时候可以通过观察角旗的飘动幅度来微调发球角度。

5.球员的某项技能数值达到95以上时，其能力曲线会骤然飙升——也就是说97与95之间的实际能力差距要远比94和92之间大得多——这直接导致了数值所差无几的大师级球员与普通球星之间有着明显能力差距。

由PS3降价想到的

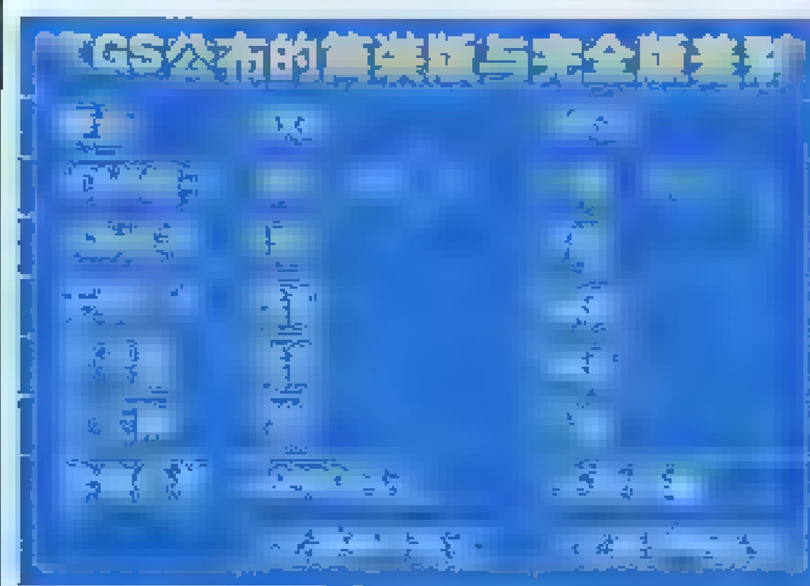
文

“这是考虑到日本国内舆论普遍认为定价过高而做出的决定。”SCE社长久多良木健在2006东京游戏展（以下简称TGS）上的基调演讲中，就PS3的价格改变做出的简明回答。根据TGS上的索尼官方文件，无HDMI接口的20GB简装版PS3价格将由5月的62790日元大副下降到配备HDMI接口的49980日元，这也与游戏业界一直传言索尼会在TGS上调整PS3价格的说法不谋而合，价格下降而且配置提高，可以算是一个皆大欢喜的利好消息了。

让我们再回头看看PS3竞争对手的价格，任天堂Wii零售价格25000日圆，微软Xbox 360（简装版）则是29800日元，通过一下子狂降12810日元，索尼的低价格策略确实成功地缩小了三台主机间的价格差，但这就是索尼要表达的真实意图吗？笔者并不这么认为。

当PS3在本年度的美国E3展上首次亮相时，众多与会者都震惊于PS3的过高定价。而相比价格略低的20GB简装版，消费者也明显更青睐高附加值的60GB完全版，最大理由就是HDMI接口的有无。虽然目前可以通过模拟端子接口输出BD视频内容，但由于配备HDMI接口是高端电视的主流，试想当消费者兴冲冲地买回平板后，却发现自己的PS3因没有HDMI接口无法取得最好的显示效果，那恐怕会让人郁闷不已。

除了HDMI接口有无的区别外，完全版还有读卡器插槽和无线网卡，简装版可通过额外购买配件方式补齐，其实并没有本质上的差别。事实上，索尼内部也预测消费者会更倾向购买60GB完全版，出货量也肯定比简装版大得多。随着20GB的简装版配备HDMI接口，消费者倾向于选择60GB完全版的优势自然也没有了。在E3展上完全版的开放价格推算下来约为70000日元，其实说PS3价格高在很大程度上是“60GB完全版定价过高”。



通过本次价格调整，索尼其实要表达的是“大家想要买的搭载HDMI接口的PS3价格便宜啦”，影响力也比单纯的降价大很多。另一方面，PS3全机型配备HDMI接口也与索尼集团的整体策略密切相关。当前，索尼以BRAVIA系列平板为主打进行FULL HD规格全球化，自然需要积极推进支持1080P输出的高清影音数字接口HDMI的普及。通过上代PS2给DVD产业带来的巨大推动，索尼也期望着PS3与BRAVIA的良好互动给整个集团带来更多的长远利益。同时，我们也不应仅仅局限于降价本身，更需关注的是降价背后的PS3运营模式的根本变化。

在E3上，索尼一直强调PS3是一台“娱乐电脑”（entertainment computer），已经完全脱离了游戏机的范畴，成为一台具备电脑特性的AV终端才是PS3的终极目标。索尼原先设想的PS3运作模式与家用电脑类似，早期通过高规格、高价格硬件获利，采用Linux操作系统，开放式开发环境，构筑了仿PC的“开放性平台”，然后通过游戏软件商在PS3发行软件时向索尼交纳的权利金最终实现盈利。这就是PS3在E3展上的策略，即依靠硬件的魅力和开放性平台两个卖点吸引消费者。但从本届TGS看，该策略已经完全变更。PS3硬件价格降低的同时，其游戏软件价格却在上升。虽然目前PS3游戏软件价格还未正式公布，但从各方面情报来看，PS3游戏价格绝对会比PS2高，估计要高出1000～2000日元左右，原因就在于游戏开发成本的提高。

为了解决这一问题，在E3展时期盛传索尼准备大幅度降低游戏开发商的权利金，与游戏开发商分担过高开发费带来的成本提升，借此降低游戏软件的价格。但由于开放性平台需要作大量的准备工作，游戏开发环境、操作指南、安全保护措施等都要成熟化。不要说PS3的BD播放机能，就连久多良木健一直挂在嘴上的AV与网络一体化的“AV network”在PS3软件与网络服务欠缺的双重拖累下都显得进展缓慢，E3时的索尼显然还没有完全准备好，导致对游戏开发商支持不足，开发工具包不能及时传递到开发商手里，游戏都无法如期开发从何谈起权利金的收取，该项策略也未能成功实施。

于是，索尼不得不又重新让PS3回归到“家用游戏机”。通过这次价格改变，笔者认为PS3在首发时采取的是与PS2初发阶段类似的策略——即在高性能游戏机内增加了全新的AV机能，并以超低价格发售。由于有过PS2成功的先例，不论索尼还是广大消费者都更容易理解也更容易接受这种模式。

60GB完全版虽然也会发售，但购买主流极有可能偏向20GB简装版。制造上来说，集成无线网卡和读卡器的主板肯定比只具备单一功能的主板生产复杂，因此完全版的生产上的减少也会使索尼捉襟见肘的PS3产能得到一定程度的缓解。

在TGS基调演讲中，久多良木健屡次提到了PS3的“游戏机”机能，与在E3时强调“娱乐电脑”形成了强烈对比，PS3最终还是走上了PS2的老路。难道索尼已经彻底放弃了PS3作为“娱乐电脑”的理想？答案当然是否定的。“作为游戏机，PS3已经完全准备好了，接下来就要向下一个目标迈进了，请各位期待吧！”久多良木健的豪言壮语表达了更深一层的意思——电子娱乐帝国的梦想也才刚刚开始！



如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

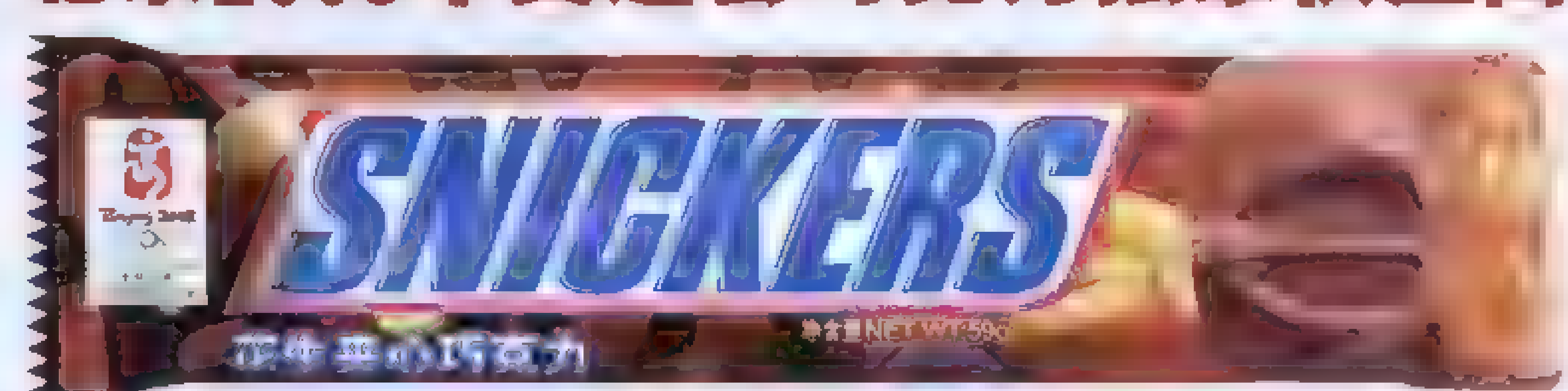
1. 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2. 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱　游戏机实用技术杂志社　邮编：730000

互动信箱

本期为您准备的礼物



北京2008年奥运会巧克力独家供应商



本期特别放送 40名 士力架®
(12条/人)

向所有给我们发来意见和建议的读者致敬！

10B的《铁拳DR》主题封面评价如何？

上海 江圣臻：华丽！背景字体的用色和图片人物的主色调非常融洽，没有一点唐突的感觉。

上海 林竞：文字排版太过迁就人物了，有种字全部是被人物"挤"掉的感觉，而且整体颜色太过接近，给人一种封面黯淡不起眼的感觉。

常州 施冯欢：本期封面看上去特别干净漂亮，字体和人物搭配得很"默契"，让人一目了然，这样才能体现出莉莉的美丽与她独有的气质！

保定 郑龙飞：本期封面将莉莉的骄横与美丽淋漓尽致地表现出来。封面颜色与她那一身衣服的颜色相配，给人一种充实之感。

编 虽然有部分读者指出封面的颜色过于接近致使醒目度不足，但就总体效果看来这个封面的反响还是不错的。而且，作为在《铁拳DR》中登场的新角色，莉莉的人气度之高着实出乎我们的意料，即使是许多不常玩格斗游戏的读者在看到封面后也会知道这是"《铁拳》系列"的美女角色，而且纷纷表示对其具有好感。由此可见这次我们的封面选角还是很成功的。不过美中不足的是杂志内文中没有相关内容对应，使得封面感染力略打折扣。

10B的特企与特稿反响怎样？

上海 江圣臻：特稿《浪漫风暴》内容很吸引人，只是篇幅太短，给人不够看的感觉，对举例的游戏作出的点评也太简短，犹如蜻蜓点水一般，不过瘾啊。

上海 朱慧昊：本期特企回顾了十年的TGS，尤其是这十年见证了世嘉的没落、任天堂的无奈、索尼的崛起、微软的野心，还有许多日本软件厂商的起起落落，实在是非常详细清晰。

上海 康亚珺：不是说"特别企划"文章不出彩，而是同类文章貌似已在以前的UCG刊登过。看多了，难免审美疲劳。特稿《浪漫风暴》对我来说丝毫没有吸引力，或许男孩子们会很喜欢吧。

赣榆 鲍洪林：很喜欢《浪漫风暴》这篇文章，写得很严肃，作者的一些见解也能引起共鸣，大家也都看惯了"暴力美学"的作品，不受其行为影响才是正道。

编 本期的特企与特稿整体评价一般，虽然都有各自突出的亮点，但显然还没有达到我们期待的效果。TGS十周年特企虽然兼备时效性与专业性，但表现形式有些陈旧，由于展会回顾类特企我们近年来制作得确实有些频繁，所以在读者群中难免会产生厌倦情绪，今后我们一定会在策划设计上多下功夫。至于特稿《浪漫风暴》则在一定范围内受到了好评，但由于篇幅过短，许多问题显然没有谈到位，引起了部分读者的抗议。

10B的攻略和研究获得怎样的评价？

柳州 黄赢：近期攻略在排版上大有进步，不像以前那样总有些显得呆板生硬的感觉。不过还是要提一点点意见，能不能在写剧情之前把部分重点人物介绍一下(如《梦幻之星 宇宙》)，以免不玩游戏的人看起来一头雾水，看了半天还不认识主角、反派都长啥样。

常州 施冯欢：《梦幻之星 宇宙》的攻略做得还不错，让我有了继续这游戏的动力。而《神业》的流程攻略部分过于简单，排版似乎还有点乱。

保定 郑龙飞：对我帮助最大的要属《神业》的攻略了。我对动作类游戏苦手，也不太懂日文，玩时就是瞎玩，走到哪算哪。这次攻略非常详细，让我少走了不少弯路。"流程篇"很不错，有一定的故事性，同时留有空间给玩家发挥。

编 这次的两篇攻略都受到了较多好评。《梦幻之星 宇宙》整整10页的篇幅并没有白花，其细致的系统解说与点到即止的世界观描述使大多数玩家均能轻松上手并足以了解大致剧情；而《神业》则以简明扼要的流程提示与简单实用的打法技巧博得了许多读者的喝彩。不过在版式方面则由于略显凌乱(尤其是最后一页)而招致了一些非议。

10B的Gamehalo迷你DVD调查报告

上海 韩娜娜：《鬼泣4》的预告片虽短但震撼力十足，《侠影车魂》和《军团要塞2》的预告片素质也很高。本期Gamehalo的另一亮点便是《极魔界村》的恶搞广告片了，穿着草莓内裤的大英雄真是非常搞笑，不过虽说是广告片但好像也太长了一点。

常州 施冯欢：德国莱比锡游戏展会场扫描实在是太短了，更要命的是那别扭的背景音乐，让人兴致大减。

上海 马亮华：几款次世代的游戏预告片太强了，只不过时间太短，让人意犹未尽啊。此外，那个《极魔界村》的恶搞广告片真的超搞笑。

济南 冯龙：《战国BASARA 2》的游戏点评非常精彩，简直可以拿去给Capcom作宣传片了。光盘载体变成DVD后，游戏点评影像也清晰了许多，以前偶尔出现的"马赛克"已经被彻底杜绝了，希望继续保持啊。

编 自从将光盘改为迷你DVD之后，读者来信中围绕光盘的讨论愈演愈烈。虽然从整体上来看读者们对光盘改为DVD这一举措采取了肯定态度，但光盘的读取问题却依然是影响观赏的症结之一。在此，我们在逐步提高光盘压制技术的同时，建议各位用PS2(横置)或托盘式DVD机播放，不推荐采用吸入式DVD机或笔记本电脑光驱观赏。此外，在光盘的内容方面，"游戏点评""街机名作博物馆"及"热血影碟"等招牌栏目即将在近期全面复归，各位敬请期待！

UCG编委团近期评刊反馈选录

广州 茹浩潮：我认为，负责版式设计的同学们每期都为UCG努力过，付出过，UCG上应该有他们的名字。所以，我建议在每个栏目/文稿的编作者名单中，除了："文：××"、"编××"、"协力：××"以外，还要加上美编同学的名字"美编：××"。这样做的目的在于：一、让读者知道该栏目设计者是谁，这是对设计者最起码的尊重；二、一旦面对读者，美编们会产生压力，有压力自然就会自动自觉提高对自己的要求，对UCG的版式设计水平提升有帮助。

北京 陈华：《梦幻之星 宇宙》整篇攻略中竟然没有介绍如何连接并进行网络模式的内容，实在是有些说不过去了。这款游戏的网络模式才是其真正形态，虽然从目前测试期开放的内容来看还无法让挑剔的老玩家满意，但人与人之间的合作也比单机模式率领弱智的NPC要好上太多太多了。

编 随着编委团队的逐步成熟完善，近期许多来自编委团的优秀建议如雨后春笋般不断涌现。在感谢编委们辛苦工作的同时，我们也深深地看到了自身的不足与缺憾——在从事着各行各业工作的编委们看来，我们UCG在各个方面需要改进的部分实在是太多太多。不过请大家相信，只要是能促使杂志进步成长的良策，无论它实现起来有多艰难、达成条件有多苛刻，我们都会倾尽全力去完成。虽然有些事情是注定无法一蹴而就的，但我们相信四个字：贵在坚持！(注：编委茹浩潮的建议已从本期开始采纳试用。)

勘误启事 上期合刊(总162-163期)中"秘密花园"栏目中刊登的《机动战士高达》插画并非欧美画师所作，而是国内画家林淇源(笔名：零奇园)的作品，特此更正致歉。相关稿费我们会即刻补发。

本期问题

1. 本期封面您觉得如何？
2. 您喜欢本期的特企与特稿吗？请评价一下它们的优劣。
3. 对于本期的攻略与研究您有何感想？
4. 谈谈关于迷你DVD的观后感吧。
5. 在最近一段时期，您最不喜欢的栏目是哪几个？为什么？

本期获奖名单将在166期公布

10B 互动信箱送礼名单

获得PSP的读者▶ 开平市第一中学 黄景鸿

广州	安然	上海	江圣臻	成都	罗丰	德阳	邱阳	合肥	汪桂红
柳州	陈亮	上海	康亚珺	昆明	罗[illegible]	如皋	邵向荣	[illegible]	王[illegible]
亳州	耿飞	成都	郎月	上海	罗磊	吴江	盛腾飞	大连	[illegible]
晋宁	韩红生	上海	李[illegible]	厦门	马文华	常州	施冯欢	沈阳	王[illegible]鹏
唐山	侯乐伟	徐州	黎[illegible]	克拉玛依	孟[illegible]	南宁	苏首盛	衡阳	殷智晟
上海	胡耀辉	上海	林竞	瑞安	葉胜利	哈尔滨	孙韬	上海	俞学亮
百色	黄琳琳	太原	刘晨	北海	潘光平	北京	孙直	贺州	钟琦
柳州	黄赢	增城	刘昊鹏	上海	彭一鸣	清远	谭代成	上海	朱春伟

读编往来

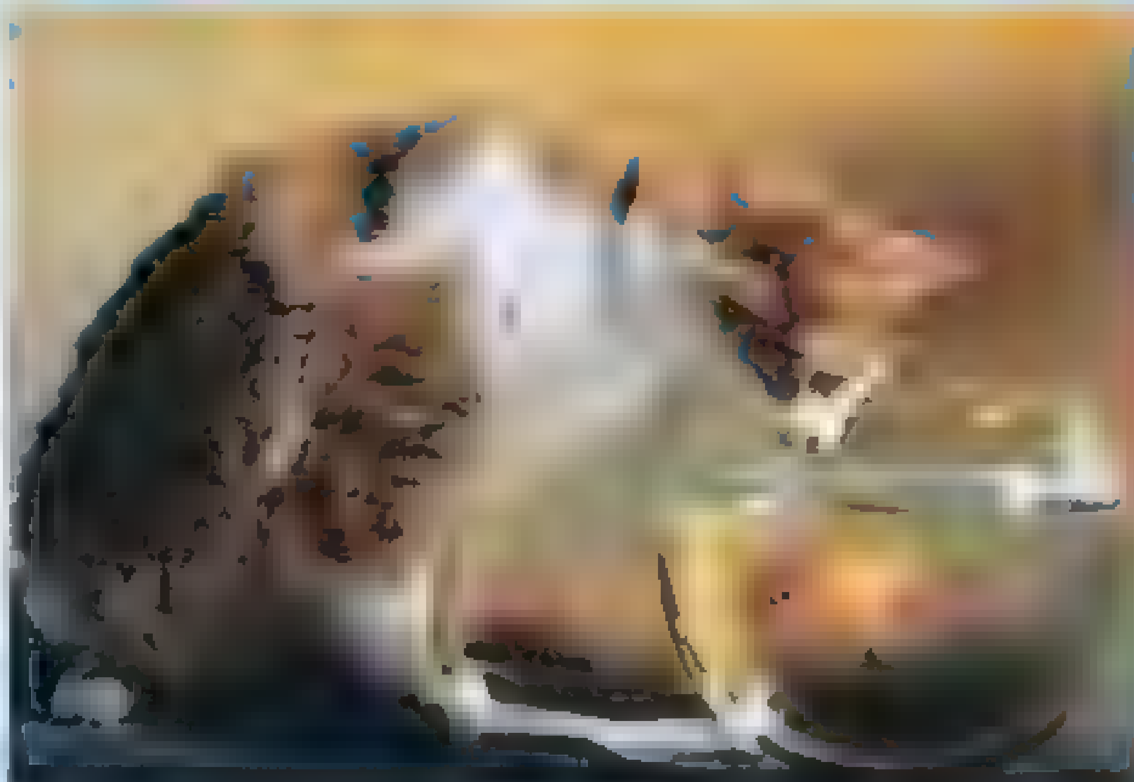
栏目主持 纱迦 & D·S

读编往来通信地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email: ucg@ucg.com.cn

UCG的全体小编们欢迎您到读编往来作客

☆国庆休假期间，众小编出游者甚众，虽然所经之地各不相同，但回来后的感想却都是共通的——人多！往死里多！引用星夜的评论则是：尽看人去了！在市内的某些大型游乐场，许多娱乐设施前排起的人龙丝毫不亚于TGS上《鬼泣4》试玩台前那恐怖的3小时40分钟长队，饶是在TGS上久经磨练的小编看了也不禁不寒而栗。唉，从某种意义上而言，节假日里还是舒舒服服地在床上睡懒觉才是王道啊。

☆大概是十一长假期间黄道吉日较多的缘故，众小编身边的许多朋友与同学仿佛约定好了一般，纷纷在秋风习习的黄金周期间步入了婚姻殿堂，这其中也包括与UCG众小编熟识的levelup.cn新闻官风间仁，特在此祝福他与爱妻永远都能幸福开心地



度过在一起的每一天！（另：相对地，单身小编们的压力也开始与日俱增了……）

☆从本期开始，我们的美编大军终于在杂志上正式与大家见面啦。现在，许多页面上除了留有"文：××"、"编：××"等字样外，还会出现"美编：××"的署名。这不但能更有助于大家对我们UCG团队工作进行深入了解，同时也是对美编们的肯定、激励与监督。目前的五名美编分别是：Jason、一刀、NINA、菲菲、anubis。希望大家今后多多来信点评支持哦！

☆秋天是一个容易让人感伤的季节，也是人生中最充满曲折多变的季节，无论是在近期的读者来信还是我们的小编寄语里，都会偶尔透露出一丝哀伤的旋律。昨夜的梦还未醒，今夜的梦又来袭——其实，真的假的，谁又能分得清呢？放慢自己的脚步，静下心来品味这一切吧，即使伤痛，也是成熟的感悟。请相信，生活中每一天都充满着珍贵与感动，且行且珍惜。

"绘梦人"之读编往来特别版

D·S曾经在160期的"编辑部落"中提到过部分读者来信中附带各种插画的事情，文章刊登后，许多读者对此产生了极大的热情与好奇，纷纷来信想要一探究竟。故此，本期我们就在这里特地放出几封在近期颇具代表性的来信，请大家过目。



[桂林 徐超]

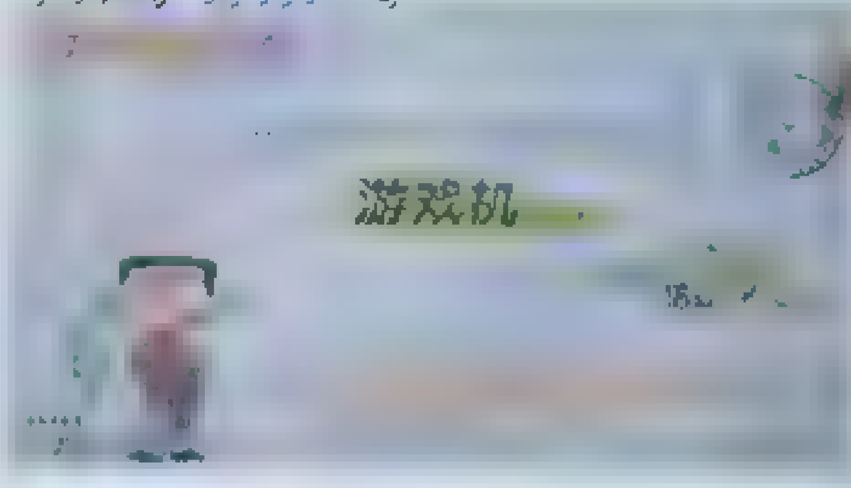
虽然线条简单，但画风非常可爱，而且信纸制作得相当精致（每条横线都是亲自一笔笔画上去的，而且还有不同的修饰），希望今后还能画来以更多小编为主题的小漫画哦。（另：至于您画的内容……我好像还没有那么自恋吧……—v—b）

超Q的《战国BASARA》四人组！（而且每段信件的笔迹颜色均有不同）初次看到时着实被狠狠地萌了一下！实在是太可爱了！*^*——不过……为什么《深渊传说》的缘会在最后乱入呢？

[武汉 贺晶]



[双城 陈维宝]





强人，绝对的强人。从一年前起，这个将彩铅绘法掌握得炉火纯青的小伙子就开始每期"以画代信"。不但信封正反面均有精致的插画，内文中还有回答"互动信箱"提问的四格漫画与短篇的故事（而且几乎每次都是拿我开涮……）。但小陈最近由于学业压力所迫，不得不减少了来信的次数，实在是让人有些遗憾……不过依然在此祝福他学业顺利！

御宅族(OTAKU)

动漫教室

日文词汇，又称宅男、毒男，亦可简称为宅。"御宅族"是对热衷动画、漫画及游戏等新锐边缘文化人群的统称，偶尔也包括其他领域的狂热者。其普遍特征如下：个性内向、自我封闭、不修边幅、缺乏人际交流沟通能力，因长期生活在自己的小圈子中而脱离于主流文化之外。

此外，近年来御宅族中又分离出许多派系，如目前红极一时的"死死团"（"情人去死去死团"的简称）便是其分舵之一，趋之者甚众。

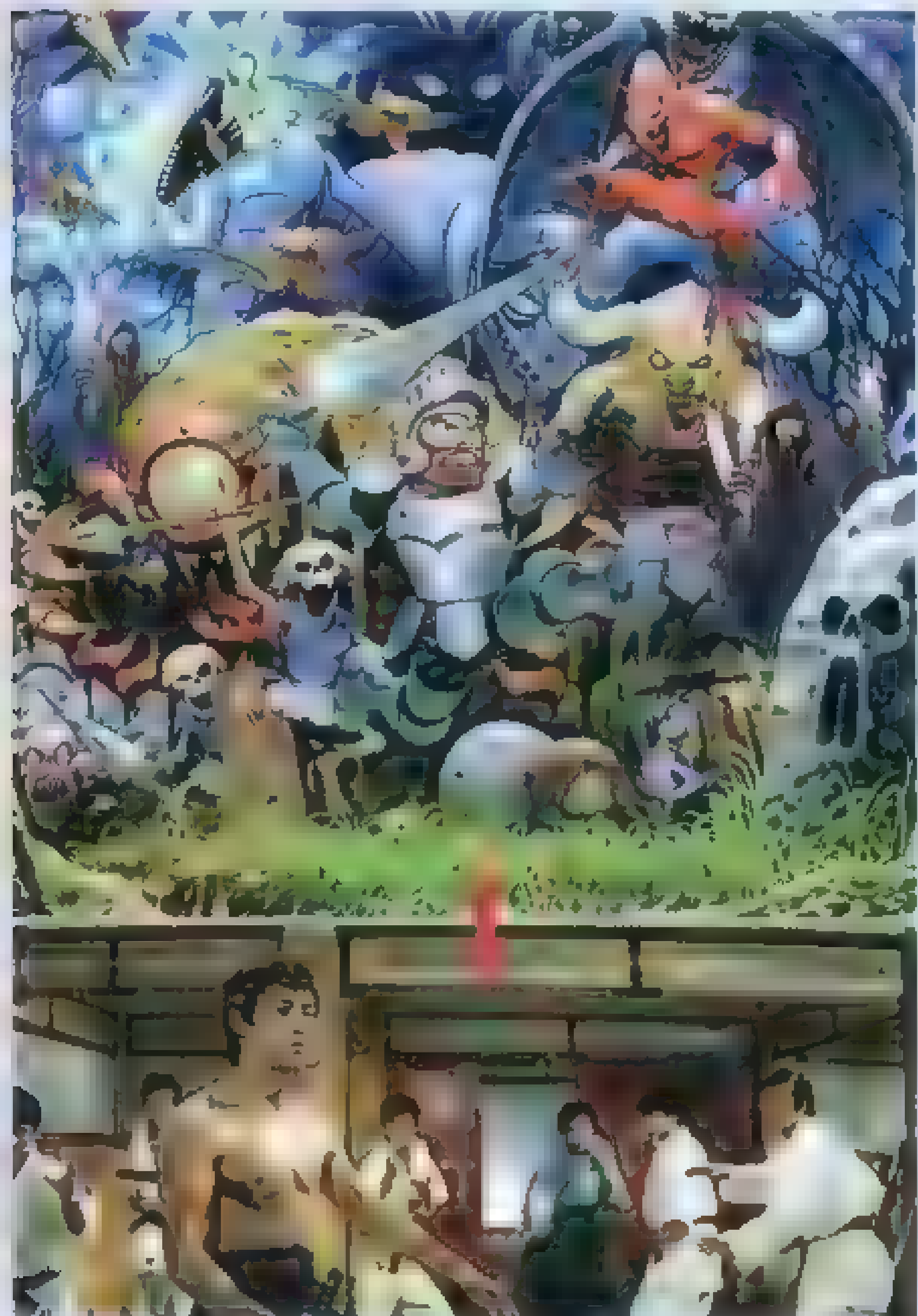


▶这一屋子琳琅满目的ACG商品只能算是OTAKU的标准配备。

例句
1.这个问题我怎么知道……
2.人不宅……
3.《电车男》是御宅族人……

柳州 范敏：影像中小编Gouki表现《魔界村》给人带来的挫折感时摇桌子的那个动作太做作了。我觉得Gouki应该先对天长啸："都死了80多回了，连第一关都过不了，还要不要人活！"说完拿起键盘，手起盘落"啊哒"地一声，键盘变成两半！这才叫恨之入骨，才够震撼！

这位大哥，我们是在录试玩影像，不是翻拍《猛龙过江》……



▲从以一敌百的气魄上来看，亚瑟与李小龙倒颇有些相似。

上海 君冷天下：最近小弟我算了一笔账：小弟我每周要用30元来买PS2游戏(而且都是D版)，如果按这样算一年算它有50个周，那么50×30元=1500元，那再算我买PS2也有4年了，那么在这4年我共用了将近6000元。那再算一笔，PS3算它是500美元，再乘以8的话，就是4000元人民币——也就是说在这4年间，我要是不玩游戏，那么我现在就可以买一台PS3外加一张正版PS3游戏了。不知小编觉得小弟说得对不对！

最近D·S我算了一笔账：我平均每天都要用30元来吃饭，如果按这样算一年有365天，那么365×30元=10950元，那再算我活着也有25年了，那么在这25年我共用了将近27万元。那再算一笔，在我家乡房价平均3000元一平米，一间80平米的普通套间就是24万元人民币——也就是说在这25年里，我要是不吃不喝的话，那么我现在就可以买一间房子外加装修了。不知您觉得我说得对不对。

★★★★★★★★★★★★★★

牡丹江 陈励：我强烈建议伟大的ACE飞行员同学应该换一个更帅、更酷的造型，作为一个忠实读者，我这个要求不过分吧？如果你们不答应的话，就请把雨滴的手机号码给我，这样我可以通过对雨滴做思想工作，从而对众编做思想工作；通过对众编做思想工作，从而对ACE飞行员做思想工作，最后使ACE飞行员的新造型更帅、更酷！

不过分，我们春节合刊时换便是。

★★★★★★★★★★★★★★

自贡 年松：(159期"读编往来"之"我有事先走了"读后感)如果以后ACE飞行员真的拍片的话，最新的预告片一定要放在Gamehalo"电影前线"上哟！(最好是无码版！)

……唉，现在的读者已经不纯真了。

大哥，我们的读者从来就没有纯真过……

★★★★★★★★★★★★★★

如皋 邵向荣：X360、PS3、Wii！为了你们，我一定努力学习，将来全部收集起来！

简而言之就是"为次世代之崛起而读书"对吧……世风日下啊－－

实现起来应该不难，记得小时候我也对FC、MD、GB等"主流机种"发过类似的誓言，现在这些基本都在电脑模拟器里被收集齐了。

★★★★★★★★★★★★★★

上海 罗磊：怎么从160期开始光盘用小盘了啊，这可苦了我啊！我没有PSP怎么看啊，本来DVD蛮好，人人家里看DVD应该都不成问题，可要玩家都人手一台PSP好像有点不可能吧。你们怎么会想到改用小光盘啊？真是太不为我们着想了，我希望你们能改回来。

鉴于此类问题众多，故此不得不在此再次申明，我们送的是迷你DVD(也可以用PS2播放)，绝非UMD……

★★★★★★★★★★★★★★

重庆 聂新力：某天课间，我在看《游戏机实用技术》，同桌在玩NDSL。不知什么时候班主任忽然就冒出来了，然后恶狠狠地对我说："你怎么回事啊？一天到晚就知道看这些玩具书！(汗)你就不能学学你同桌吗？看看人家，天天都在用电子词典(NDSL)学习英语，还学得津津有味！(狂汗)你呢？就知道看这些娃娃书，真是玩物丧志！"

……本期"比窦娥还冤奖"得主就是你了！

★★★★★★★★★★★★★★

钦州 李学之：刚升上高三的我遇上了一位超人般的老师，经常神出鬼没，我看他一定和山姆·费舍尔或斯内克有点亲戚关系，为了监视我们，他常常6点多就来学校，不是去教室坐阵，而是跑到另一栋教学楼去，居高临下来观察我们……有时巡堂时，他愣是不从隔壁的办公室光明正大走过来，而是爬山涉水地从一楼绕到教室后门，杀我们一个措手不及……写这封信时，我也是抱有必死的决心了！因为他可能还会藏在各种地方，譬如下水道、垃圾箱、消防箱、拉着气球从天而降……唉，可怜天下老师心！

"拉着气球从天而降"……您那里是露天教学么？－v－b

★★★★★★★★★★★★★★

南昌 李毅祥：无责任YY：某天一个陌生女人打电话来找胜员师。接电话的胜嫂大声喊道："老公！老公！老公！你的电话。"胜员师说："我听见了，你喊这么多老公干啥？"胜嫂："我怕打电话来的人不知道！"

这已经不是YY的范畴了……莫非当时那电话就是您打的？



▶偶尔翻出当年的老图怀旧……

广州 吴旻：看到161期小邪的寄语才突然发觉——猫太呢？怎么不见了？广州某些地方风行猫肉丸子，难道……(猛摇头)说起来小白(小白龙的简称)怎么也不见了？难道办公楼内禁止饲养宠物，所以都被人道毁灭了？(寒)

喵！(抗议的叫声)

★★★★★★★★★★★★★★

沈阳 曹立坤：贵刊在160期赠送的《MGS》海报实在是太棒了！这张特色鲜明的海报绝对是我一生的最爱！忘说了，我是辽宁大学在全国选拔的79名国防生之一，我们的宿舍是按照军队内务标准来统一的，军训开始后教官开始检查宿舍内务，其他五人墙上贴的海报(圣斗士、梁咏琪、周杰伦、星座、火影忍者等)都被无情地撕了下来，只有我的斯内克还"屹立"在墙上。他们不服，找教官评理，教官指着我的海报，就一句话："因为他是军人！"当时，我满胸自豪。

其实我们那副海报的画风还是蛮抽象的(毕竟是新川洋司大师的个性画风)，您那教官居然还能看出斯内克的身分，看来想必也是同道中人了。(笑)

唉，性别歧视啊，我大学时墙上也曾贴过女军人的海报，结果却照样被撕……

题外话

多边形：哦？你贴的是谁？奥尔加？弗琼？

D·S：帝国华击团·花组泳装版－－

纱迦+多边形：活该！



◀理论上讲，帝国华击团·蔷薇组也是标准的军人……

本机—流行游戏 编辑部 POPULAR GAMES

《WE10》	6人	Gouki、D·S、卡伦、多边形
《马里奥对大金刚2》	5人	多边形、Gouki、纱迦、胜负师
《高达 圣战》	4人	邪魔天使、十六夜、D·S
《怪物猎人P》	4人	D·S、晴天、猫太
《最终幻想XII》(美版)	3人	泰坦、多边形、晴天

欧洲杯预选赛进行得如火如荼，UCG“WE众”自然也少不了昏天黑地继续鏖战，不过欧版《PES6》发售在即，恐怕《WE10》现在也只能算是最后的疯狂了吧。《高达 圣战》游戏品质不俗，而且联机对战方便有趣，编辑部里拥有PSP的“机战犯”自然倾巢而出，时不时三五成群地在午餐后或晚饭桌上拿出游戏来战个不亦乐乎。不过这期最出人意料的还是《怪物猎人P》(中文版)的意外上榜，由于十一期间不少“家居型”的“新好小编”(笑)苦于无处可去，遂拿出PSP开始体验组队“挥大剑砍怪物”的快感，岂料一上手即无法自拔，每每战到凌晨三四点仍意犹未尽，而且就目前的形势看来，还会陆续有新的小编加入战团，看来在编辑部里就快要成立一个“猎人公会所”了……

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购

总第52～53期、总第56～57期、总第61～62期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第78期、总第81～92期、总第105期、总第117期、总第126～129期、总132～133期、总第136期、总第139～140期、总第147～157期、总第159～161期、总第164期，定价9.8元；总第73·74期、总第114·115期、总第130·131期、总第137·138期、总第162·163期，定价19.6元。

邮购地址： 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮政编码： 730000

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8668378，Email：ad@ucg.com.cn。

游戏玩家最尴尬的事大集合·第二弹

英雄本色

上海 李迪：班内两同学AB联机玩《口袋妖怪》，旁边某人突然高举一张美女海报叫A，A兄异常激动，淫笑之间把联机线弄掉了，同学B的《口袋妖怪》记录瞬间消失，令其痛心疾首。

不可抗力

沈阳 王云鹏：有一次玩《恶魔城 暗黑的诅咒》，在无限回廊的地图中，正当我刚刚跳起准备回避敌人时，我按二段跳的瞬间恰好是敌人抛出的爆弹爆炸的瞬间，结果我一下子飞了起来，一个抛物线掉进墙里面去了(好可恶的BUG)，结果在试了N种不同方法还是出不来之后，无奈之下我只好用传送回到了商店，要是传送都不能的话，估计当时只好重启了……

大智若愚

柳州 范敏：玩《牧场物语》时好不容易把第一只羊的羊毛养长了，要剪毛拿去卖，但没有钱买剪刀(刚刚都买种子了)。于是情急之下不假思索地就把羊牵去卖了，换来剪刀后再去找羊，才想起羊已经卖了……

虎父犬子

克拉玛依 孟楠：想起一件小学时的事，那天和老爸一起玩FC，当看到屏幕上老爸控制的人会跳不会打时，我勃然大怒，大吼道：“你会不会玩！”老爸冷冷地说了一句：“看清楚谁拿主副手柄！”我低头一看，原来那人是我控制的……(感谢老爸没打我T_T)

西安 张泽平：某日，入手《战神》一张，回家后立刻开玩，那叫一个爽！俺爹坐在边上抽烟，时不时来一句：“这都什么妖魔鬼怪的……”没关系，继续玩，可就在这时，第一关通了……然后那个动画就……我爹没说什么，不过更可怕……然后第二关开始了，已经吓呆的我看到屏幕上巨大的按键提示，就按下了“○”，再按“×”，又拨了拨摇杆，于是……我耳中的回音一天后才消失，脑袋三天后才消肿，PS2三个月后才开封……



◀ 严正警告列位18岁以下男士，请勿对此迷你游戏动邪念，否则造成上述人身伤亡或财产损失者，本栏目概不受理。

家有芳邻

泉州 曾峻海：每次玩《MGS3》时邻居家的MM都会在旁观战。邻居阿姨渐渐感到很奇怪，想知道是什么东西让她女儿整天饭也不吃功课也不做就往我家跑，于是抽空也来了一趟，结果一进门便看到了艾娃穿着三点式在山洞里与斯内克独处时的情景……

西安 张家玮：一日，我在家中玩EYE TOY玩得正爽，邻居家的阿姨来串门。妈妈和阿姨在客厅谈话，我在屋内玩得起劲，不知有人来做客。悲剧就此发生了……7月的天动不动就一身汗，更何况还是在摄像头前做运动。于是，我脱得只剩条内裤在电视机前蹦来跳去，甚至还拍照作为高分排行榜。然而，就在最高兴的时候，阿姨那朴实的脸庞从门口一闪而过，其目的只是为了找那万恶的洗手间……从那以后，邻居阿姨家的小孩每次见我掉头就跑。

无知者无畏

柳州 黄灏：玩某游戏时中途GAME OVER，屏幕上显示“请按任意键继续”。低头仔细打量了手柄一圈后，不得不好奇地问朋友：“‘任意键’在哪里？”

重庆 聂新力：某日我和姐姐出去逛街，路过一家规模很大的游戏店铺，我就说进去看看。到了里面，姐姐顿时就被一些可爱的周边模型给吸引住了，当我指着店里的一台白色的PSP正想问她好不好看，她却对我说这面镜子(PSP)很特别呀，还傻里傻气地大声问老板这面镜子多少钱，我当场无语+脸红……

北京 赵实骅：小学刚毕业的那个暑假特闲，便跟表哥去了街机房。以前不知道什么是街机，还以为“街机”就是大家一起在街边打游戏，也不知道那个“高台子”就是街机。所以，我就把“冯威”、“风间仁”什么的都当成了“高台子”的名字和老板名字，便当众大声问哥哥：“这个风间仁开的店里怎么只有冯威呀？”搞得他很没面子。

《游戏·人》邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏·人》第12辑、《游戏·人》第17～18辑，定价16元；《游戏·人》第19辑，定价14元；《游戏光环系列DVD》第1、3、4、5辑，定价9.8元；《游戏光环系列DVD》第9～11辑、第14～20辑，定价12元；《PS2专辑》第4辑，定价24元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗99号信箱 《游戏·人》读者服务部(收)

邮政编码： 730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931-8674805，Email：gamers@263.net。

下期预告

游戏机实用技术2006年12B

《乔乔的冒险奇遇 幽灵之血》

《皇牌空战X 诡影苍穹》

经典新作攻势汹汹袭来！火线攻略立不停蹄！

特别企划豪华套餐！

精美大餐A PS回忆录 历数PS家族的风风雨雨

开胃甜点B 谁动了我的爱情 光棍节特别企划

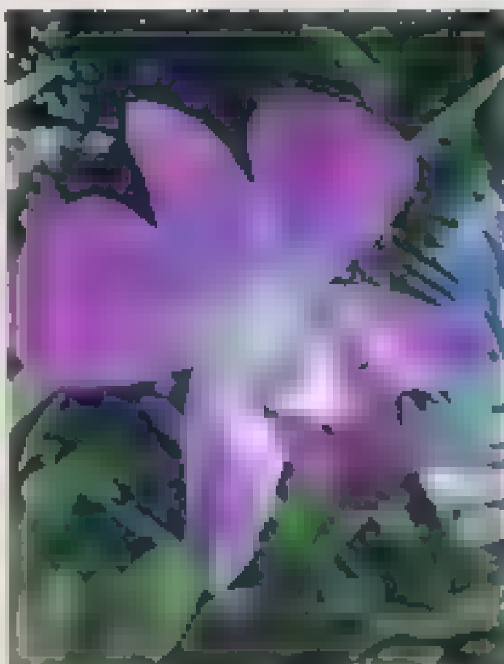
我们编辑部里有一个共同的口号——努力工作，拼命玩！

小编寄语



☆《皇X》!《皇X》! 马上就能拿到《皇X》了！像之前等《皇0》一样，现在每天最少看宣传片一次！

☆首次享受年假的十六夜跑到了亲戚所在的城市转了一圈。因为邻海的缘故，当地海鲜物美价廉，只可惜圆月使海潮变大，没能一偿潜水的心愿……明年再去！


▲当地的名物，可惜无法带一些回来……

☆休假回来后，最大的感触就是自己从火星回来了——不是我不明白，信息更新实在是快……

☆今年中秋聚餐，邻桌一仁兄初看相貌堂堂，但不久便本性暴露——不仅强抢了同桌挚友的主菜，而且还打算向旁边一桌下手。到此我只想说：适可而止吧，仁兄，适可而止吧……



★国庆假期仍然一如既往的人山人海，本计划好的香港之旅也被迫改成了购物专线，看来"购物天堂"的别称的确并非浪得虚名。

☆在十一的黄金假期之后，晴天终于华丽地入手白色PSP，购买当天为了保证淘到最完美的屏幕，特地叫上了同寝室的屏幕鉴定专家一同前往。经过几多波折，在室友即将被列入电玩店的"黑名单"之前方才觅得一台最佳的机器（汗！）。目前惟一等待的就是《魔窟的皇帝》发售了。

★在购买PSP的同时也购入了《英雄传说 空之轨迹 FC》，游戏在PSP上的表现十分出色，宛如天籁的配乐仍然唤起了晴天多年前玩电脑版时的感动，那首委婉伤感的主题曲最近几天也在电脑上反复播放，或许一些不起眼的小事只有自己亲身经历才会明白什么才是最值得去感动的吧。

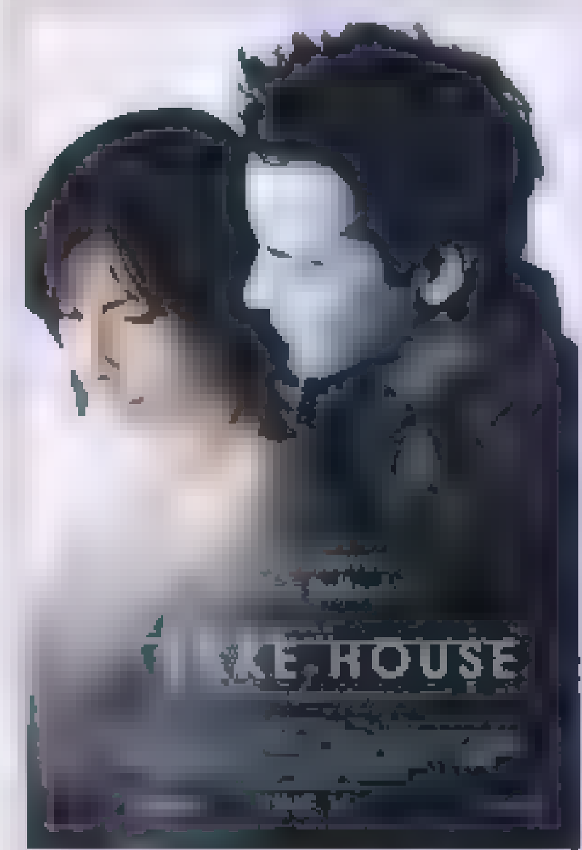


★趁国庆回了一次家，最近郁闷到底的心情也终于得以缓解了一下。印象中这是这半年来过得最轻松的一段时间了，不用想工作，不用想感情，只需要尽情地游玩享受即可。家里的两只小狗还是那样可爱，不过它们似乎很喜欢我的床，每天晚上一看我准备睡了就必定会跳到被子上舒舒服服地缩成一团呼呼大睡，结果弄得我还要小心翼翼睡觉以避免打扰它们休息……我说你们两个，到底有没有一点身为宠物的自觉……

◆高中时候看《EVA》，其中加持的那句话是整部作品给我留下最深印象的话语之一。然而十年来我都没用过这句话，因为一方面这句话只有对特定的人说才有效，另一方面是因为说这句话的时候就意味着某件事情的发生。不过，现在看来已经到了说的时刻了。

在这四年里，我失去了很多，但得到的更多。不管怎样，我度过的都是生命中最幸福的四年。因此，谢谢你。

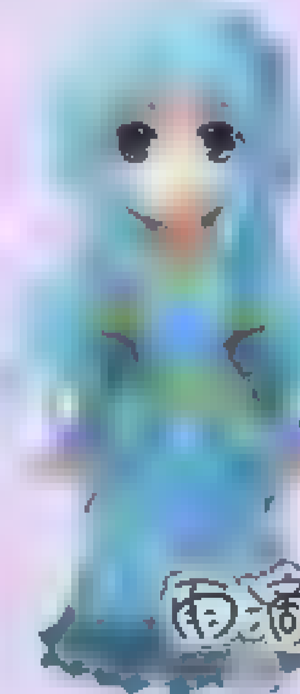
Take care of yourself



※ 最近看了基努·里维斯和桑德拉·布洛克主演的影片《触不到的恋人》，虽然是改编自韩国的同名影片，却还是被影片中那种温馨而略带伤感的气氛吸引住了。2004年的他爱上了2006年的她，明知道这是多么不可能的事，却还是一直在为之努力。两年的时间，说长不长、说短不短，但却是怎么也无法阻止的隔阂。

※ 上一期代工《流行玩艺》出了一个大BUG——《14岁的母亲》中饰演主角未希的演员名字是志田未来，而田中美佐子则是片中的另一名演员，我却把她们搞错了……在这里对喜欢日剧的朋友们道歉——我错了，你们尽管874我吧！（OTL）

※ 最近海那边的事情真不少，先是樱井孝宏惹上了官司，接下来又是KAT-TUN的赤西仁宣布出国留学退出KT，唉，难道都是秋天惹的祸？





◆巴西某的阿根廷队连败两场，而现在的这支阿根廷队也失去了世界杯时的高观赏性与高效率的打法，感觉中场就是乱七八糟的。保克尔曼，请回来吧！

◆《宝贝计划》绝对是近年来成龙大哥最好的电影，整个观影过程都充满了乐趣。感觉比不知所谓的国产武侠大片要强多了，是我们的品味跟不上国内大导演的创作思路吗？

◆看《LOST》，看得自己都有点迷失，大概是都堆在一起看的缘故，终于看得我审美疲劳，第二季只看了一个故事大概，恰逢第三季开播，发现其实故事也没啥进展……继续追看吧。

◆最近忽然又动了玩《街霸》的念头，想上Xbox LIVE玩《街霸2》，大概是因为最近的游戏给人感觉太乏味的缘故。不过11月的游戏狂潮马上就要到来，继续期待《战争机器》!

◆Capcom解散了四叶草，那帮原第四开发部的强人们何去何从暂时也无定论。不过说起来四叶草这几年给我们带来的游戏虽然优质，但量实在太少，不符合商业规律，被解散重组，提高Capcom各部门游戏的开发素质与效率，这也未尝不是一件好事。

◆从11月开始，《WE10》就将告别历史舞台了，因为《PES6》来了！


▲看到这张一休师父戴上战斗力探测仪的改图，我不禁开怀大笑。没想到同事们均记得他的名字是安国寺长老，又引来了我的一番感叹。

★这期制作途中因为家中有事，不得不急购机票赶回家中。买票时得知燃料附加费已涨至100元，不由得反问售票小姐：石油输出国组织不是已经把油价降下来了吗？为啥还这么贵？那小姐大概头次听到有人这么问，只能张口结舌地重复："三折！谢谢！"

☆看看年末X360游戏发售表上那一片红色（红色代表注目游戏），这X360的购买计划看来是必须提上日程了。今年冬天对Nintendo来说很关键，对Sony来说很难熬，对Microsoft来说很有希望。不过我想X360应该会是很多玩家的首选吧！



★国庆节期间开了生平第二次卡丁车，居然找到了玩《山脊赛车》甩尾的感觉。就是玩过之后双臂一直酸疼，这种感觉久久挥之不去。本以为是自己身体久疏锻炼之故，没想到周周踢球的Gouki也好不到哪儿去。（Gouki：我踢球用脚的好么＝。＝）

☆《荒野兵器4》、《信赖铃音 肖邦之梦》、《蓝龙》、《失落的奥德赛》——目前最期待的游戏！



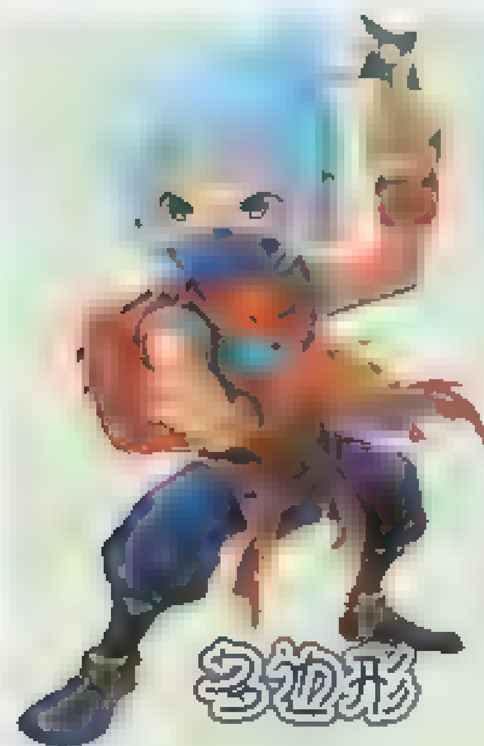
Ⅰ本期关键词：四叶草，解散，神之手。（难道《神之手》就此成绝唱了？四叶草工作室的神人们，趁解散前的这几个月赶快再发表一部神作吧！）

Ⅱ本期感悟（来自《大鼻子情圣》）：十年前看这部影片时，曾想像自己能和大鼻子情圣一样以一敌百，并且在完成百人砍后只受点儿象征性的皮外伤；十年后，在真正被这部古典爱情悲剧打动的同时，却幻想自己拥有男主角那样的非凡才情和高尚人格。这可能是因为年轻的男孩渴望力量，而成熟的男子沉淀智慧吧。

Ⅲ本期语录（胜嫂版）：你这剪的是什么发型？就像……刘德华一样！[我理完发后，胜嫂如此评价。她还曾评价某人"唱歌像张柏芝说话"，果然有毁人不倦的潜质。]

Ⅳ本期语录（胜负师版）：1.泰坦那消瘦的胴体散发出一种不专业的美。[泰坦自谦地说自己某些方面不专业时，小胜与他打趣儿道] 2.嘲笑一个人不难，难的是每天嘲笑一次，每次嘲笑的内容还不一样，这才是最难最难的……呵！[这个句式被模仿了无数次了，多我一次也不多。]


▲神啊，为什么不多给它一点时间！



□合刊结束后请假回了趟家，过了几天"衣来伸手饭来张口"的腐败日子，休息果然是件好事，只是对目前的我来说太过奢侈了一点……回家做了如下的事情：睡懒觉睡到自然醒两次、参加各种宴席四次、拜访长辈亲属若干家、高中同学小范围聚会一次……最值得炫耀的成绩是把NDS的《马里奥VS大金刚2》全金星通关(*^_^*)

△回家的时候顺便把闲置在家几个月的X360拿过来了，在家放了几个月真是暴殄天物啊！申请了金会员，购买了LIVE ARCADE的《SFII》，每天晚上都沉浸在和老外对战的乐趣中，这便是经典的魅力吧！(Gouki：我要玩我要玩我要玩……>"<)

○截稿前夕得知四叶草工作室被Capcom解散的消息，不免有些唏嘘。《红侠乔伊》、《大神》都是我非常喜欢的作品，要创意有创意，要品质有品质，可惜市场是无情的……希望那些员工被分配到其他部门后能给Capcom带来更多的活力。

×和女性争辩是不明智的，无论这个女性是不是明智。——韩寒大概是忘记了自己说过的这句话。韩寒，别再折腾那些本来就有些神经质的现代诗诗人了，再折腾就真成神经病了。

CLOVER STUDIO

▲以后在游戏界再也看不到这个曾给我们带来快乐和兴奋的LOGO了，再见，爱与忧伤的四叶草(T_T)



经常有男孩子在来信中与D·S谈起恋爱中的苦恼，这些少年为了追逐到心仪中的女孩用尽各种方式，然而却往往事倍功半。对此，综合来信中林林总总的爱情故事，我的看法如下：

男孩对女孩说，我是最帅的，最优秀的，也是惟一适合你的人，和我交朋友吧——这是推销；

男孩对女孩说，我老爸有三套房子和五辆跑车，如果和我在一起，将来这些也都是你的——这是促销；

男孩没有对女孩说过什么，但女孩被男孩本身的独特气质折服而心甘情愿地与他在一起——这是营销；

女孩根本不认识男孩，但女孩所有朋友几乎都对她提起过有这样一个男孩并且赞誉有加——这是品牌。

每个人，都应当创造出一个属于自己的品牌。一旦你拥有了它，一切自然水到渠成。而且，这远不仅限于爱情。





○十一假期本打算出去来个"逛街七天乐"，结果在第一天出动就发现好像全世界的人都有着和我一样的想法，走在街上对人山人海这个词语有了更深刻的理解，现了一天"人潮"之后出游计划彻底放弃。

○十一月X360发售表上一片长红，次世代大战正式打响，可惜最感兴趣的《蓝龙》与《肖邦之梦》还要再等两个月。嗯，看来是时候入手X360了。

○《宿命传说》与《召唤之夜4》继续怨念期待中，期待中……

○"明天不一定更好，但更好的明天一定会来到。"送给一位朋友，同时也送给大家，要乐观向上地对待每一天，珍惜每一天。

★国庆假期归来，惟一的感觉就是累，虽然明知道国庆出游必然人山人海，但不到处玩玩又觉得对不起自己。结果……玩的地方不少，只是非常不幸地沦为了免费导游并外加无偿拎包、排队购票等服务若干。突然发现上班其实也是一件蛮舒坦的事。

★现在一些景点的商业味实在太浓，让人玩得十分不爽。国庆期间到某海滩游泳，进大门收20；免费换衣服的地方和厕所建一块，且由于通风不良，散发着一股令人作呕的恶臭。换衣服的地方不能冲凉，因此游完泳得花钱把身上的海水冲干净：凉水8块，热水20，且冲水的地方搞得像难民营；换完的衣服得找地方搁，租个柜子收20；好不容易终于跑到沙滩边了，入口处最醒目的是一块写着各种服务价目的大牌子，遍布沙滩的大喇叭不间断地播出各种广告信息……最为奇怪的是，就在离该海滩一站地的地方有一个免费开放的海滩，环境还更好一点……现在总算是知道花钱找罪受的真实含义了。



截稿前夕联络上了远在北京的一位执着于3D动画创作的朋友。他给我看了经过1年多即将制作完成的最新原创动画样片。当我看到这个短小的样片时真的被震住了。他们整个制作团体仅由3人构成，能够达到如今的效果完全可以想像花费了不知道多少艰辛。制作3D动画是一项相当辛苦的工作，最致命的是无论是对制作人的技术要求还是对艺术造诣都提出了严格的要求。最害怕的就是制作完成的动画被别人说不好看或者看不懂。其实这位朋友很年青，也从来没有接受过正规的3D动画教育，几乎全靠自学。执着和坚持是他最大的法宝，在此向所有敢于坚持的人表示致敬。



◆《豪斯医生》的第三季已经播出有段时间了，但一开始看到健步如飞的豪斯还真有点不习惯呢。不过他那张毒口依旧是如此迷人，嘿，就让他那三个可爱的手下以及那些可怜的病人沐浴在毒口之下吧。





◆最近在听李宇春的《皇后与梦想》，感觉……居然不错！听得出歌曲都是按照她那特殊的声线而作的，最喜欢《冰菊物语》，主要是曲风我比较喜欢。

◆"猫太"越来越顽皮了，有时候我没戴眼镜的时候它会突然从我脚下如闪电般跑过，把我吓一跳。不过这小家伙有个不好的习惯，就是喜欢趴在马桶边上看里面的水……(—_—)

有一个经济学的定义，名称叫边际效益递减定律。它大概的意思就是人在持续享用某一件东西时，把该物品平均分成等分单位的话，那么享受到的第一个单位所带来的效果是最大的，第二个单位同样很大但是会比最初的那个单位要少点，然后接下来的几个单位都会依次逐渐减少，直至到达某个临界点，过了这个量之后继续享受该物品已经基本不会带来效果，有时甚至会带来反效果。实际上这条定律在很多情况下都适用，比如赞扬和批评。首先我们假设当事人的基本状态为0，临界值为100，增加单位为1。当你持续不停地赞扬时，第一句表扬的话会给他带来最大的鼓励，而当对方已经被表扬到89的时候，你再表扬他一句话就只能给他带来很小的效果，因为此时他的状态增幅只有1/89，而第一句话给他带来的状态增幅为1/0=无穷。因此不要吝惜你的表扬，因为一句不经意的表扬也许会给人带来无穷的希望，但是也不要过分去追捧一个人，因为当对方状态超过临界值时也许他就会变成一个骄傲自大的人。批评也同理，第一句批评会给人造成前所未有的伤害，当批评到临界点后他最终会心理崩溃或者离你而去。所以表扬要适度，在对方需要的时候毫不犹豫地给予表扬和激励；而批评则要谨慎，当对方犯错误的时候根据对方的情况以尽量贴心的方法来进行引导，因为一句不适合的批评也许会留下一生的阴影。





明年今日，我在河南一家寺院出家。秋夜里凉风扶过山崖和断壁，月色满天，虫鸣不已。我在禅房里静坐，我早已忘记了凡尘俗事。在入定之前，我眼前闪过白天香雾缭绕的佛堂，黄昏时深深沉沉的暮钟，师傅慈祥甘柔的声音。佛说法界无尘心月满，佛说随风而至、随风而逝，佛说诸法皆不可取又不可不取也不可言传，佛说四大皆空，你既入我佛门，岂敢稍有妄念。

我羞愧不已，汗湿了蒲团，我握着念珠的手微微颤动，我高声颂经，让意念平静——如是我闻。一时佛在舍卫国只树给孤独园。与大比丘众千二百五十人俱。尔时世尊食时着衣持钵入舍卫大城乞食。于其城中次第乞已。还至本处饭食讫。收衣钵洗足已数座而ㄙ……

我睁开眼，回到今年今日，此时此刻，只有这一瞬间，我的心梦平和，不悲不喜，可惜离大智大慧终差了几许。



新作发售表

New Game Schedule

表中红色字体为受注目游戏

◆本表所收录的游戏发售时间为：2006 年 11 月 2 日～2006 年 12 月 28 日。

◆推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

◆游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2006年10月15日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	791.16元人民币
100日元	6.6311元人民币
100欧元	893.42元人民币
100港币	101.58元人民币

（仅供参考）

PS和Wii的游戏发售预告中用蓝色标出的表明是美版游戏，用橙色标出的表明是欧版游戏。

PS3 游戏发售预告

日期	游戏译名	游戏原名	类别	发行厂商
[illegible]				
11 日	机动战士高达：目标锁定	机动戦士ガンダム ターゲット イン サイト	ACT	NBGI
11 日	源氏 神威奏乱	GENJI 神威奏乱	ACT	SCEJ
11 日	麻将格斗俱乐部 全国对战版	麻雀格斗俱乐部 全国对战版	TAB	Konami
11 日	山脊赛车 7	リッジレーサー7	RAC	NBGI
11 日	抵抗：灭绝人类	RESISTANCE～人类没落の日～	ACT	SCEJ
14 日	灵异恐惧	F.E.A.R.	ACT	Vivendi Games
14 日	全能赛车 2：战线	Full Auto 2：Battlelines	RAC	SEGA
14 日	疯狂美式橄榄球 07	Madden NFL 07	SPG	EA
14 日	NBA 2K7	NBA 2K7	SPG	2K Sports
14 日	彩虹六号：维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	ACT	Ubisoft
17 日	使命召唤 3	Call of Duty 3	FPS	Activision
17 日	源氏：剑刃之日	Genji：Days of the Blade	AVG	SCEA
17 日	机动战士高达：交叉火力	Mobile Suit Gundam：Crossfire	SLG	NBG
17 日	NBA Live 07	NBA Live 07	SPG	EA
17 日	职业冰球联盟 2K7	NHL 2K7	SPG	2K Sports
17 日	抵抗：灭绝人类	Resistance：Fall of Man	ACT	SCEA
17 日	山脊赛车 7	Ridge Racer 7	RAC	NBGI
17 日	无名传说：黑暗王国	Untold Legends：Dark Kingdom	A・RPG	SCEA
20 日	极品飞车 卡本峡谷	Need for Speed Carbon	RAC	EA
22 日	麻将大赛 IV	麻雀大会 IV	TAB	Koei
2006 年 12 月				
7 日	机车风暴	MotorStorm ～モーターストーム～	RAC	SCEJ
14 日	装甲核心 4	アーマード・コア 4	ACT	FromSoftware
19 日	NBA Live 07	NBA Live 07	SPG	EA
21 日	索尼克	SONIC THE HEDGEHOG	ACT	SEGA
21 日	铁道迷	Railfan（レールファン）	ETC	Taito
未定	GT 赛车 HD	グランツーリスモ HD	RAC	SCEJ
未定	F1 锦标赛	FORMULA ONE CHAMPIONSHIP	RAC	SCEJ

Wii 游戏发售预告

日期	游戏译名	游戏原名	类别	发行厂商
13 日	狂暴：完全破坏	Rampage：Total Destruction	ACT	Midway
13 日	比利与曼蒂的大冒险	The Grim Adventures of Billy & Mandy	ACT	Midway
14 日	GT 职业赛车	GT Pro Series	RAC	MTO
14 日	合金弹头选集	Metal Slug Anthology	ACT	SNK Playmore
14 日	街头橄榄球 3	NFL Street 3	SPG	EA
14 日	超级猴球：香蕉闪电战	Super Monkey Ball：Banana Blitz	ACT	SEGA
19 日	炽天使：二战空骑兵	Blazing Angels：Squadrons of WWII	SLG	Ubisoft
19 日	使命召唤 3	Call of Duty 3	FPS	EA
19 日	勇者斗恶龙神剑：假面女王与镜之塔	Dragon Quest Swords：The Masked Queen and the Tower of Mirrors	RPG	Square Enix
19 日	Elebits	Elebits	ACT	Konami
19 日	疯狂卡车	Excite Truck	RAC	Nintendo
19 日	孤岛惊魂 复仇	Far Cry Vengeance	ACT	Ubisoft
19 日	漫画英雄 终极联盟	Marvel：Ultimate Alliance	ACT	Activision
19 日	怪物四驱 世界巡回赛	Monster 4X4：World Circuit	RAC	Ubisoft
19 日	极品飞车 卡本峡谷	Need for Speed Carbon	RAC	EA
19 日	雷曼 疯狂兔子	Rayman Raving Rabbids	ACT	Ubisoft
2 日	SD 高达 革命（暂名）	SD ガンダム REVOLUTION（暂名）	ACT	NBGI
2 日	Elebits	Elebits	ACT	Konami
2 日	舞蹈瓦里奥制造	おどるメイドインワリオ	ACT	Nintendo
2 日	神使之杖 Z 双超执刀	カドゥケウスZ 2つの超执刀	ACT	Atlus
2 日	蜡笔小新 最强家族 春日部之王 Wii	クレヨンしんちゃん 最强家族 カスカベキング うぃー	ETC	Banpresto
2 日	超级猴球 欢乐派对大集合	スーパーモンキーボール ウキウキパーティ 大集合	ACT	SEGA
2 日	塞尔达传说：黄昏公主	ゼルダの传说 トワイライトプリンセス	A・RPG	Nintendo
2 日	宠物蛋的闪亮大总统	たまごっちのピカピカだいとーりょー!	SLG	NBGI
8 日	快乐的大脚	Happy Feet	AVG	Warner Bros. IE
8 日	赤钢铁	Red Steel	ACT	Ubisoft
8 日	塞尔达传说 黄昏公主	The Legend of Zelda：Twilight Princess	A・RPG	Nintendo
8 日	分裂细胞 双重间谍	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	ACT	Ubisoft
8 日	托尼・霍克滑板	Tony Hawk's Downhill Jam	SPG	Activision
14 日	BLEACH Wii 白刃闪耀的轮舞曲	BLEACH Wii 白刃きらめく轮舞曲	FTG	SEGA
未定	战国无双 Wave	战国无双 Wave	ACT	Koei
未定	口袋妖怪 战斗革命	ポケモン バトルレボリューション	RPG	Nintendo
未定	麻将 Wii	麻雀 Wii	TAB	Nintendo

PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
[illegible]					
2 日	乐高星际大战 II	レゴ スター・ウォーズ II	EA	ACT	5800 日元
9 日	舞-乙 HiME 少女舞斗史！！	舞-乙 HiME 乙女舞斗史!!	Sunrise	FTG	6800 日元
16 日	战国无双 2 帝国	战国无双 2 Empires	Koei	ACT	4280 日元
16 日	魔法老师 3～恋爱、魔法与世界树传说～	ネギま!? 3时间目～恋と魔法と世界树传说!～	Konami	A・AVG	6279 日元
22 日	吉他高手 V2 & 狂热鼓手 V2	ギターフリークス V2 & ドラムマニア V2	Konami	MUG	6980 日元
22 日	J 联盟实况足球 10+ 欧洲联赛' 06-' 07	[illegible]	Konami	SPG	6980 日元
22 日	宿命传说	テイルズ オブ デスティニー	NBGI	RPG	6800 日元
22 日	名侦探福音战士	名探偵エヴァンゲリオン	Broccoli	A・AVG	6800 日元
30 日	假面超人	仮面ライダーカブト	[illegible]	ACT	日版未定
30 日	[illegible]	サモンナイト 4	Banpresto	RPG	6800 日元
30 日	SIMOUN 异蔷薇战争	シムーン 异蔷薇战争 ～封印のリ・マージョン～	MMV	SLG	6800 日元
未定	雨格子之馆	雨格子の館	日本一 Software	AVG	6800 日元
未定	转生学园 月光录	转生学园 月光录	Aamik Ace Entertainment	AVG	6800 日元
2006 年 12 月					
7 日	机动战士高达 SEED DESTINY 联合 VS 扎夫特 II PLUS	机动战士ガンダム SEED DESTINY 连合 VS ザフト II PLUS	NBG	ACT	6800 日元
7 日	太鼓之达人七代目	太鼓の达人 ドカッ!と大盛り七代目	NBG	MUG	4500 日元
7 日	[illegible]	夜明け前より瑠璃色な ―Brighter than dawning blue―	ARIA	AVG	6800 日元
7 日	如龙 2	龙が如く 2	SEGA	A・AVG	6800 日元
14 日	大战略 VII EXCEED	大战略 VII エクシード	SystemSoft	SLG	6800 日元
14 日	[illegible]	WWE 2007 SmackDown! Vs Raw	THQ	FTG	6800 日元
14 日	beatmania IIDX 12 HAPPY SKY	beatmania IIDX 12 HAPPY SKY	Konami	MUG	6980 日元
14 日	荒野兵器 the Vth Vanguard	ワイルドアームズ ザ フィフスヴァンガード	SCEJ	RPG	6800 日元
21 日	圣剑传说 4	圣剑传说 4	Square Enix	A・AVG	6800 日元
21 日	寒蝉鸣泣时之祭典	ひぐらしのなく頃に祭	Alchemist	AVG	6980 日元
未定	古墓丽影：传奇	トゥームレイダー：レジェンド	Spike	ACT	6800 日元
未定	信长之野望 Online～破天之章～	信长の野望 Online～破天の章～	Koei	RPG	日版未定
未定	千金侦探～办公室恋情事件簿～	令嬢探偵～オフィスラブ事件簿～	D3 Publisher	AVG	4800 日元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
[illegible]					
2 日	星之卡比 参上！	星のカービィ 参上! ドロッチェ団	Nintendo	ACT	4800 日元
2 日	乐高星际大战 II	レゴ スター・ウォーズ II	EA	ACT	4800 日元
2 日	实况足球 DS	ワールドサッカーウイニングイレブン DS	Konami	SPG	3980 日元
3 日	帝国时代：帝王时代	Age of Empires：The Age of Kings	THQ	RTS	欧版不明
3 日	疯狂青蛙赛车	Crazy Frog Racer	Digital Jesters	RAC	欧版不明
3 日	极品飞车 卡本峡谷	Need for Speed Carbon	EA	RAC	欧版不明
3 日	篱笆墙外	Over the Hedge：Hammy Goes Nuts	Activision	ACT	欧版不明
3 日	棉球方块历险记：来自蟹堡王店的生物	SpongeBob SquarePants：Creature from the Krusty Krab	THQ	ACT	欧版不明
9 日	怪医黑杰克 火鸟篇	ブラック・ジャック 火の鸟编	SEGA	AVG	4800 日元
9 日	目视右脑锻炼 DS 速读术	目で右脳を鍛える DS 速读术	Milestone	ETC	2800 日元
10 日	正义联盟英雄	Justice League Heroes	Warner Bros. IE	A・RPG	欧版不明
10 日	口袋妖怪不可思议的迷宫：蓝色救助队	Pokemon Mystery Dungeon：Blue Rescue Team	Nintendo	RPG	欧版不明
16 日	恶魔城 迷宫的回廊	悪魔城ドラキュラ ギャラリー オブ ラビリンス	Konami	A・RPG	4980 日元
16 日	我们的太阳 DS	ボクらの太阳 Django&Sabata（ジャンゴ&サバタ）	Konami	A・RPG	4980 日元
16 日	魔术大全	マジック大全	Nintendo	ETC	3800 日元
22 日	时尚魔女 拉芙与贝莉～DS 收藏集～	オシャレ魔女 ラブ and ベリー ～DS コレクション～	SEGA	ETC	5800 日元
23 日	JUMP 漫画终极明星全	JUMP ULTIMATE STARS（ジャンプアルティメットスターズ）	Nintendo	FTG	4800 日元
30 日	口袋剧本系列 在遥远的时空中舞一夜	ポケットシナリオシリーズ 遥かなる时空の中で 舞一夜	Koei	AVG	4800 日元
[illegible]					
6 日	童话枪手 小红帽	おとぎ銃士 赤ずきん	Konami	RPG	4980 日元
14 日	SNK 对 CAPCOM 卡片斗士	SNK vs CAPCOM カードファイター	SNK Playmore	PUZ	4800 日元
14 日	陆行鸟与魔法绘本	チョコボと魔法の絵本	Square Enix	AVG	4800 日元
14 日	不可思议的迷宫 风来之西林 DS	不思议のダンジョン 风来のシレン DS	SEGA	RPG	4800 日元
14 日	魔法气泡 ―15 周年纪念版―	ぷよぷよ ―15th Anniversary―	SEGA	PUZ	4800 日元
28 日	勇者斗恶龙怪兽篇 Joker	ドラゴンクエスト モンスターズ ジョーカー	Square Enix	RPG	4800 日元
未定	牧场物语 与你成长的小岛	牧场物语 キミと育つ島	MMV	SLG	4800 日元
未定	炸弹人物语	ボンバーマンストーリー	Hudson	RPG	日版未定
未定	流星的洛克人 飞龙	流星のロックマン ドラゴン	Capcom	RPG	日版未定
未定	流星的洛克人 飞马	流星のロックマン ペガサス	Capcom	[illegible]	日版未定
未定	流星的洛克人 雷欧	流星のロックマン レオ	Capcom	RPG	[illegible]

Nintendo GAME CUBE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006 年 11 月					
[illegible]	极品飞车 卡本峡谷	Need for Speed Carbon	EA	RAC	欧版未定
14 日	生化英雄	Bionicle Heroes	Eidos	ACT	29.99 美元
14 日	龙骑士	Eragon	Vivendi Games	A・RPG	29.99 美元
14 日	快乐的大脚	Happy Feet	Warner Bros. IE	AVG	29.99 美元
14 日	[illegible]	Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	ACT	39.99 美元
14 日	古墓丽影 传奇	Tomb Raider Legend	Eidos	ACT	39.99 美元
[illegible]					
[illegible]	塞尔达传说 黄昏公主	The Legend of Zelda Twilight Princess	Nintendo	A・RPG	[illegible]
[illegible]					
未定	塞尔达传说 黄昏公主	ゼルダの传说 黄昏の姫	Nintendo	A・RPG	日版未定
未定	星之卡比（暂名）	星のカービィ（暂名）	Nintendo	ACT	日版未定

Xbox

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年11月					
3日	极品飞车 卡本峡谷	Need for Speed Carbon	EA	RAC	欧版不明
7日	使命召唤3	Call of Duty 3	Activision	FPS	49.99美元
7日	托尼·霍克的第八计划	Tony Hawk's Project 8	Activision	SPG	49.99美元
10日	模拟乐园：惊奇世界	Thrillville	Atari	SLG	欧版不明
14日	Capcom经典游戏大集合2	Capcom Classics Collection Vol. 2	Capcom	ACT	29.99美元
14日	龙骑士	Eragon	Vivendi Games	ACT	49.99美元

PlayStation Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年11月					
3日	GTA：自由城故事	Grand Theft Auto: Vice City Stories	Rockstar Games	ACT	欧版不明
3日	荒野神枪	GUN Showdown	Activision	ACT	欧版不明
3日	极品飞车 卡本峡谷	Need for Speed Carbon	EA	RAC	欧版不明
10日	Capcom经典游戏大集合	Capcom Classics Collection Reloaded	Capcom	ACT	欧版不明
10日	杀戮地带：解放	Killzone: Liberation	SCEE	ACT	欧版不明
16日	恶代官漫游记	悪代官漫游记	Global	TAB	4800日元
16日	重装战将	ヴルカヌス	Compile Heart	ACT	4800日元
22日	圣女贞德	Jeanne d'Arc（ジャンヌ・ダルク）	SCEJ	S·RPG	4800日元
30日	魔界战记 携带版	魔界战记ディスガイア PORTABLE	日本一Software	SLG	4800日元
2006年12月					
7日	捉猴啦！比波猴赛车	サルゲッチュ ピポサルレーサー	SCEJ	RAC	4800日元
7日	麻将格斗俱乐部 全国对战版	麻雀格斗俱乐部（マージャンファイトクラブ）全国対战版	Konami	TAB	4980日元
7日	潜龙谍影：掌上行动	METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS	Konami	ACT	日版未定
14日	大战略 携带版2	大战略 ポータブル2	元气	SLG	4800日元
21日	NBA Live 07	NBA ライブ 07	EA	SPG	4800日元
21日	世界传说 光明神话	テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー	NBGI	RPG	4800日元
26日	蜘蛛侠2	スパイダーマン2	Konami	ACT	4800日元
未定	Kanon	Kanon（カノン）	Prototype	AVG	4800日元
未定	SNOW	SNOW（スノー）	Prototype	AVG	日版未定
未定	古墓丽影：传奇	トゥームレイダー：レジェンド	Spike	ACT	4800日元
未定	合金弹头完全版	メタルスラッグコンプリート	SNK Playmore	ACT	4800日元

GAMEBOY ADVANCE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年11月					
3日	圣经	Holy Bible	Crave	AVG	欧版不明
3日	极品飞车 卡本峡谷	Need for Speed Carbon	EA	RAC	欧版不明
3日	斯派罗传说：新的开始	The Legend of Spyro: A New Beginning	Sierra Entertainment	ACT	欧版不明
6日	最终幻想V Advance	Final Fantasy V Advance	Square Enix	RPG	29.99美元
6日	比利与曼蒂的大冒险	The Grim Adventures of Billy & Mandy	Midway	ACT	29.99美元
7日	模拟人生2：宠物	The Sims 2: Pets	EA Games	SLG	29.99美元
7日	托尼·霍克滑板	Tony Hawk's Downhill Jam	Activision	SPG	29.99美元
10日	正义联盟英雄：闪电侠	Justice League Heroes: The Flash	Eidos	ACT	欧版不明
10日	口袋妖怪不可思议的迷宫：红色救助队	Pokemon Mystery Dungeon: Red Rescue Team	Nintendo	RPG	欧版不明
30日	最终幻想VI ADVANCE	ファイナルファンタジーVI アドバンス	Square Enix	RPG	4800日元
2006年内					
未定	合金弹头	メタルスラッグ	SNK Playmore	ACT	日版未定
未定	合金弹头2	メタルスラッグ2	SNK Playmore	ACT	日版未定
未定	合金弹头3	メタルスラッグ3	SNK Playmore	ACT	日版未定
未定	合金弹头4	メタルスラッグ4	SNK Playmore	ACT	日版未定

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年11月					
3日	极品飞车 卡本峡谷	Need for Speed Carbon	EA	RAC	欧版不明
7日	使命召唤3	Call of Duty 3	Activision	FPS	59.99美元
7日	灵异恐惧	F.E.A.R.	Vivendi Games	FPS	59.99美元
7日	疯狂大乱斗2	Fuzion Frenzy 2	Microsoft	PUZ	59.99美元
7日	战争机器	Gears of War	Microsoft	FPS	59.99美元
7日	星际迷航：遗产	Star Trek: Legacy	Bethesda Softworks	SLG	59.99美元
7日	托尼·霍克的第八计划	Tony Hawk's Project 8	Activision	SPG	59.99美元
9日	童话世界	Viva Pinata	Microsoft	SLG	59.99美版
10日	美国职业摔跤联盟2007	WWE SmackDown! vs. RAW 2007	THQ	FTG	欧版不明
13日	冠军足球经理2007	Championship Manager 2007	Eidos	SLG	欧版不明
13日	索尼克	Sonic the Hedgehog	SEGA	ACT	欧版不明
15日	死或生极限沙滩排球2	DEAD OR ALIVE Xtreme 2	Tecmo	SPG	79.99美元
20日	超人归来	Superman returns	EA	ACT	59.99美元
22日	NBA Live 07	NBA ライブ 07	EA	SPG	6800日元
22日	战略纸牌传说	カルドセプト サーガ	NBGI	TAB	6980日元
24日	龙骑士	Eragon	Vivendi Games	ACT	欧版不明
30日	超级机器人大战XO	スーパーロボット大战XO	Banpresto	S·RPG	6980日元
2006年12月					
7日	蓝龙	ブルードラゴン	Microsoft	RPG	6800日元
14日	御姐玫瑰 vorteX ～忌血继承者～	お姉チャンバラ vorteX～忌血を继ぐ者たち～	D3 Publisher	ACT	6800日元
14日	地球防卫军X	地球防卫军X	D3 Publisher	ACT	6800日元
21日	失落的星球 极点危机	ロスト プラネット エクストリーム コンディション	Capcom	FPS	7980日元
24日	死或生极限沙滩排球2	DEAD OR ALIVE Xtreme 2	Tecmo	SPG	6800日元
未定	梦幻之星：宇宙	ファンタシースターユニバース	SEGA	RPG	日版未定

乔乔的奇妙冒险 幽灵之血 10.26

推荐度 B | PS2 | ACT | ◆Bandai Namco Games ◆6800日元 ◆无对应周边 | CERO B 12岁以上玩家对应

坦白地说，这款作品其怀旧意义远远大于游戏素质本身。从TGS上试玩到的内容来看，本作忠实原著的程度近乎虔诚——几乎漫画中的每一个分镜都会在游戏中有所体现。但是，粗糙的人物建模与简陋的动画渲染效果恐怕令其难以讨得新生代玩家的欢心，而在固定场景内清版消灭敌人的方式也早已是上个世纪的老桥段了，当乔乔拳拳到肉地用"波纹气功"击溃吸血鬼的时候，能够产生兴奋的恐怕也只会是动漫死忠。总之一句话，这部作品——是FANS的，不可不买；不是FANS，不必去买。



皇牌空战X 诡影苍穹 10.26

推荐度 S | PSP | STG | ◆Bandai Namco Games ◆4800日元 ◆无对应周边 | CERO A 全年龄玩家对应

千呼万唤始出来。本作没有辜负期待着她的玩家，画面表现方面可以说达到了目前掌机游戏的巅峰，不仅空间层次感不输给家用机，各种效果甚至能够与"皇4"相媲美。虽然由于缺少两个按键的关系，游戏在操作上有所调整，但很快玩家就能适应。AI方面相对有所下降，但这也正好抵销了PSP的摇杆控制机体不容易定位的弊端。本作登场机体丰富，见到《皇2》中经典的隐藏飞机绝对能够让老玩家感动。游戏中很多关卡能够根据玩家在战斗中的表现改变后续任务，因此关卡数略显不足这一点并不是很明显。



分裂细胞 双重特工 10.17

推荐度 A | X360 | ACT | ◆Ubisoft ◆59.99美元 ◆无对应周边 | CERO C 17岁以上玩家对应

自从2005年初我们的特工先生在南韩打破混沌法则后便音讯全无，而从潘多拉魔盒中释放出来的罪恶仍不断把魔爪伸向世界各地，各类恐怖事件层出不穷，人们在恐惧的阴影里祈祷着救世主的再临。终于，他回来了！此次的任务更为艰巨，山姆的身分将是双重特工，善与恶的选择就在玩家你的手里，是成为拯救世界的英雄，还是做一个无恶不作的罪犯，全靠你在游戏中的表现。游戏的自由度得到提高，通关路线不再循规蹈矩，是硬闯还是智取全凭你的喜好。本作由育碧上海负责开发，国人自己的次世代作品！





编辑部落 editor's blog

把编辑们的所见所闻 所思所想与大家分享

本期博客



写在前面 FOREWORD

TAB这个游戏类型的定义，如今看来是为众多卡片游戏设立的，其实它最早是麻将游戏的专利。只不过这么多年发展下来，麻将游戏似乎完全跟不上形势，所以才渐渐被人淡忘。不过令人惊讶的是到了次世代的今天，我们赫然看到了麻将游戏卷土重来的趋势，仅今年内在PS3上就有《麻雀大会Ⅳ》和《麻雀格斗俱乐部 全国对战版》两款作品。

这一现象是业界的进步还是倒退呢？下面就让我们结合历史来一个“透过现象看本质”。

最近发表 LATEST TOPICS

世界杯热足球游戏会诊

阿逾发表于2006.9A(总第158期)

UCG十字街84号

D·S发表于2006.10A(总第160期)

剧情小说这东西

卡伦发表于2006.10B(总第161期)

Lost in Translation

多边形发表于2006.11AB(总第162・163期)

麻将游戏的前世今生

纱迦发表于2006.11A(总第164期)

麻将游戏的起源

麻将被戏称为中国古代的第五大发明，上个世纪在中国还有“十亿人民九亿麻”的说法，其群众基础之雄厚就不多说了。不过关于麻将的起源可谓众说纷纭，上至楚汉相争的韩信发明说，下至明朝天启的马吊演变说，至今仍未形成统一的说法。个人认为麻将的诞生时间不应早于唐代，因为以日本遣唐风之盛行而论，若当时已有麻将流行于世，不可能在日本直到20世纪初才有传入的记载。

麻将在20世纪初传入日本后，在此后的半个世纪内得到了迅猛的发展。不但演变出了自己特有的规则，更成功地完成了向竞技化和职业化的过渡，使日本成为全球惟一有“职业雀士”这个职业的国家。到了20世纪80年代，日本麻将已经极为成熟，于是1983年任天堂随FC发售了世界上第一款家用麻将游戏——《麻雀》。麻雀是日本人对麻将的叫法，日文写作“マージャン”。当时有我这样的无知少年将其误认为打鸟的射击游戏，其实“麻雀”这种叫法同样起源自中国。FC版《麻雀》将一种热门娱乐方式以从未有过的形式表现出来，最后销量轻松过了200万，一举奠定了此类游戏的基础。



■FC版《麻雀》目前在拍卖网站上颇为抢手。

发展的歧途

尽管有了好的开头，但接下来麻将游戏的发展却不尽如人意。究其原因，无非是因为运气在比赛中的影响太大。麻将游戏的难度是高是低，其实全看电脑是否发给玩家好牌。要想推广对战，技术力又不成熟，只好作罢。为了吸引玩家，厂商也绞尽脑汁，想出了两大花招。



第一招是祭出美女牌。以美女脱衣为卖点的成人麻将在80年代后期一度风行日本市场。由于当时家用机性能很差，要想播放高素质图片甚至动画不太现实，所以当时此类游戏多在电脑和街机上推出。到了90年代后随着家用机性能的提高，家用机市场也未能幸免。此类游戏直到今天仍有一定市场，代表作是彩京的“《对战ホットギミック》系列”。该系列初期请来成人志《快乐天》的众多画师绘制性感插图，从而一举成为同类游戏中的佼佼者。虽然彩京现在已经被收购了，但该系列仍然不断在街机上推出。最新作《未来永劫》更是请来白亚右月、狮子猿等新锐画师，已成此类游戏的代表。

第二招则更让人不齿，那就是赌博。不过这一形式在日本其实并不多见，反倒是国内曾经盛行一时。最红的时候赌博机遍布全国各大街机厅，从那个年代过来的玩家一定记得这个场面。当时笔者有位朋友便深陷其中，还请我这个游戏高手帮他分析其中规律。等后来笔者进入这行之后，才渐渐发现其黑幕之深，远非常人所能想像。以赌博为目的的各式麻将机虽然还未到把玩家整到家破人亡的地步，但影响也相当恶劣，最后的结果便是带来了有关部门对街机行业的彻底整顿。

其实除了上述两招之外，厂商还想了很多别的点子。其中常见的是推出以人气麻将漫画改编的游戏，比较成功的有《自己中心派》、《胜负师哲也》等等。此类游戏多加入了必杀技等有趣的设定，使得单打模式充满乐趣，因此销量也相当不俗。至于以人气游戏角色为主题推出的麻将游戏就更多了，远的不说，近的就有光荣的两款《雀·三国无双》。不过这种游戏影响力终究有限。

对战！对战！对战！

竞技游戏之所以能够流行，很大程度上是因为它能提供给玩家一个容易实现的对战平台。在麻将游戏刚刚诞生之际，很多厂商也想过在对战上大做文章，但由于麻将对战的特殊性，在初期根本不可能实现。试想如果能看见彼此的牌的话，怎么可能进行对战呢？不过随着技术的不断进步(尤其是网络的发展)，麻将对战终于不再是梦！这其中最具代表性的就是Konami的《麻雀格斗俱乐部》和SEGA的《四人打麻雀MJ》。



▲Konami的《麻雀格斗俱乐部》抢先移植掌机，又一次抢占了先机。

这两款作品均是2002年在街机上推出的，两者都可以用记忆卡来储存玩家的记录。《麻雀格斗俱乐部》是第一个支持网上对战的街机麻将游戏，并有反传统的触摸屏操作，还有多种独特的升级系统。而SEGA的《四人打麻雀MJ》虽然同时推出，却不对应网上对战，尽管SEGA随后火速推出对应网上对战的新版，但终究是落了下风。不过该系列取得了日本职业麻雀协会的许可，玩家可以与真实存在的职业雀士对战，在当时也是相当具有吸引力的。

PSP和NDS的出现也给麻将游戏带来了发展空间。两者强大的无线联机功能，使得人们可以随时随地呼朋唤友打上几圈，这就终于实现了麻将游戏诞生的初衷。任天堂推出的支持Wi-Fi网络对战的《役满DS》已经问世，而Konami的《麻雀格斗俱乐部 全国对战版》更是一举推出了PSP和NDS版，同样有网络对战功能。


▲《雀风楼》是Square Enix的PlayOnline的先驱，至今仍在运营中。

而家用机方面由于受网络所限，麻将游戏几乎没有什么作为，PS2上仅是Square Enix在网络服务刚开始时推出过一款《雀风楼》，不知还有谁记得这个游戏。但随着厂商对家用机平台网络化的不断重视，《麻雀格斗俱乐部 全国对战版》只是一个开始，以后势必会推出大量新作。日本职业麻雀棋士会的会长高桥纯子表示，以麻将的受众度而言，只要能解决网络问题，在家用机上重现FC版《麻雀》的辉煌也并非不可能！

麻将游戏诞生23年，其实才刚刚上路……

最新回复 LATEST COMMENTS

RE：麻将游戏的前世今生

【2006-10-9 10:10:10 | By：泰坦】

原来胜负师就是打麻将的，汗。

RE：麻将游戏的前世今生

【2006-10-9 11:11:11 | By：胜负师】

想起了过去天天打麻将的腐败日子，有谁想和我战上几圈的？

RE：麻将游戏的前世今生

【2006-10-9 12:12:12 | By：晴天】

不打！我是好孩子。再说你肯定打得不差！

RE：麻将游戏的前世今生

【2006-10-9 13:13:13 | By：ACE飞行员】

《麻雀格斗俱乐部Online》听说是史上首款对应1080p的麻将游戏，来头不小啊！

RE：麻将游戏的前世今生

【2006-10-9 14:14:14 | By：匿名回复】

关于“发展的歧途”写得过略，建议下期再接着写，应扩大篇幅，尤其是第一招。

RE：麻将游戏的前世今生

【2006-10-9 15:15:15 | By：星夜】

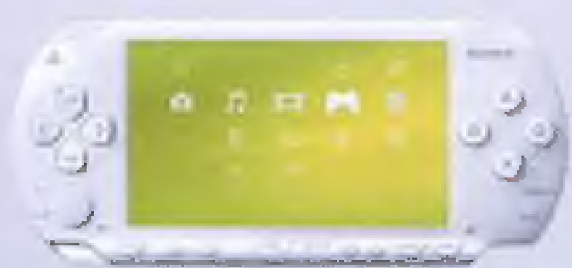
……



浙江先锋电玩

WWW.GAMEXF.COM

时尚先锋，改变你的游戏生活



PlayStation® Portable (PSP)



Nintendo®/iQue® DS™ Lite



PlayStation® 3 (11月发售)



PlayStation® 2 薄型机



Nintendo® Wii™ (11月发售)

现在加入 **先锋电玩连锁店** 会员,享受更多优惠!
更多商品信息、情报请登陆先锋电玩网站: http://www.gamexf.com

浙江金华店地址:金华市开发区汪美街63号
电话:0579-2389434　　传真:0579-2389484　　郑涛
浙江宁波(慈溪)店 : 慈溪市新城大道北路89号　慈溪市新华书城二楼 动漫电玩区
电话:0574-81353913　　钱乐安
浙江丽水店:丽水市百货大楼四楼小家电部(中山街498号)　　蔡毅



上海王子电玩

(原上海王子游戏)　wzdw.net.cn



邮 购 地 址:上海市市南黄浦区广西南路81号　邮编:200021　收款人:王君春
邮购咨询电话: 021-53837005　021-29624469
E-mail:ps.wzdw@yahoo.com.cn　QQ: 414602755

主　机	价格 / 邮费
夏普 903SH 手机 (3G) 黑、红、白三款颜色	4100/20
夏普 703SH 手机 (3G) 四 款 颜 色	2250/20
夏普 904SH 手机 (3G) 黑、兰、紫三款颜色	2600/20
三星 804SS 手机　黑色、黄色	1900/20
SONY T9 数码相机 (日本版、日本生产)	1980/20
SONY T30 数码相机 (日本版、日本生产)	2450/20
Canon IXY DIGITAL 800IS 数码相机 (日本版)	2150/20
Canon PowerShot S60 数码相机 (日本版)	3300/20
PS2 主机 (70006 型 + 原装手柄 +AV 线)	1200/20
PS2 主机 (75006 型 + 原装手柄 +AV 线)	1150/20
PSone 主机全套 (手柄 2 只 + 记录卡 +10 张游戏碟任选)	380/20
PS1 主机全套 (手柄 1 只 + 记录卡 +10 张游戏碟任选)	300/20
Xbox 360 主机 日版 (原装手柄 + 耳机 + 遥控器 + 电源)	3080/30
NGC 主机 (原装手柄 + 直读 + 电源 + 游戏碟 2 张)	980/30
DC 主机 (主机 + 电源 + 组手柄 +10 张游戏)	350/20

主　机	价格 / 邮费
苹果 ipod nano2.0GB (黑色、白色、银色)	1250/10
苹果 ipod nano4.0GB (黑、白、蓝、银、粉、绿)	1650/10
苹果 ipod nano 8.0GB (黑色、白色)	1950/10
苹果 ipod video 30.0GB (黑色、白色)	1950/10
苹果 ipod video 60.0GB (黑色、白色)	2550/10
苹果 ipod video 80.0GB (黑色、白色)	2800/10
SONY PSP 手掌机 (日版) 普通型	1480/20
SONY PSP 手掌机 (日版) 豪装型 (黑、白)	1650/20
任天堂 DS Lite 日版 白、冰兰、兰、黑色	1200/20
任天堂 DS Lite 美版　白色	1180/20
任天堂 DS 手掌机 (日版、港版、美版)	980/20
任天堂 GBA 日本版 手掌机	350/10
任天堂 GBA-SP 日本版 手掌机	580/10
任天堂 小神游 SP 机增亮型 (全套)	680/10
超任主机 (原装手柄 +AV 线 + 电源)	120/20

本店特聘专业人士维修各种游戏主机，立等可取。

为您从日本专门订购主机、软件及周边，交货及时。

版面有限，更多软件、卡带，请上网查阅。

本店高价回收和贴换各种游戏主机，欢迎新老客户光临!

GBA 游戏大全应有尽有，请来电咨询。

机器人大战 J	洛克人EXE6	极品飞车 9	火影忍者木叶中文
太空战士 4 (中文)	热血合集	车神 3	高达友君战场中文
我们的太阳 3	通灵王 2	海贼王龙之梦 (中文)	龙珠 GT 变身
机器人大战 OG2	火影忍者 3	黄金太阳 2	V 拉力 3 赛车
三国志(孔明传)(中文)	洛克人 ZERO4	终极者 3	古墓丽影(中文)
三国志(英杰传) (中文)	坏玛里4(中文)	拳皇 EX.2	勇者斗恶龙 2 (中文)
玛里欧大聚会	真三国无双(中文)	麻将风云 (中文)	三国志(中文)
逆转裁判3(中文)	闪光战士2	黄金太阳 1 (中文)	口袋妖怪火红(中文)
龙珠大冒险	实况足球6 (二代)	指环王3(王者归来)	口袋妖怪叶绿(中文)
大战争1+2	恶魔城.3(晓月中文)	F.F.T (中文)	极品飞车(地下狂飙)
恶魔之翼	海底总动员2	魔幻迷宫 2	瓦里奥制造
王国之心(记忆之链)	口袋红.兰宝石 (中文)	波斯王子	火焰纹章.封印之剑 (中文)
口袋妖怪绿宝石(中文)	SD高达(中文)	火影忍者大结集 2 (中文)	星之卡比2
新约圣剑传说(中文)	极品飞车(地下狂飙) 2	幻想传说(中文)	幻想迷宫3
萨尔达(中文)	悟空闹剧	牧场物语(中文)	火焰纹章(圣魔光石)(中文)
七龙珠Z(布欧的愤怒)	牧场物语(2) 女孩篇	银河战士 2 (中文)	瓦里奥制造(大回转)
炼金术士(迷走之轮舞曲)	合金弹头	CT 特种部队3	萨尔达小人帽 (中文)
炼金术士2(回忆奏鸣曲)	光明之魂2(中文)	洛克人 Z3	GTA(横行霸道)
特罗尼克大冒险 3 (中文)	钓鱼之路	我的太阳 2(中文)	火焰纹章.烈火之剑 (中文)
火枪英雄 (伟大战斗)	海贼王	FIFA2006	玛莉网球

上海市黄浦区广西南路81号淮海路店(淮海东路向北10米)
电话: 021-53837005 021-29624469
营业时间: 11: 30-19: 30 (年中无休)
公交: 01、11、17、18、23、26、71路、隧道三线、六线

上海市虹口区海伦西路87号四川路店(四川北路向东20米)
电话: 021-65872517
营业时间: 10: 30-20: 30 (年中无休)
公交: 18、21、100、147路轻轨明珠线

上海春康商贸

上海P·K数码电玩专营店



本月PSP特价!

本月特价!

本店新到大量PSP完美屏
包无坏点、无亮点。
N台机器任你尽情挑选!!!
贴身微笑服务!!!
给你创造一个最好的购机条件。

凡在本店购入主机PSP一套者自动升为会员，可终身享受任何新老游戏、电影、MP3等的免费上载!

信誉是我们的生命力!
原装配置，假一罚十!

这里有一流的技术、一流的服务、一流的设备，品种繁多!

本公司一直秉承信誉第一，顾客至上的理念，长期保持所售主机和原配件绝不以次充好，以旧充新，假一罚十的经营准则，我们拥有品种齐全的货物，一手的主机价格，完善的售后服务，并聘请了专业的维修技师，打造了当面拆机，当面维修，敞开式维修价格的经营特色，杜绝了游戏行业中蒙骗、坑害消费者的欺诈行为，经过我们不懈的努力和坚持，逐渐在顾客群中得到了良好的口碑，打造了P·K数码这一消费者信得过品牌，并且在易趣网上长期保持着极高的好评率与信誉度。



想买真正的全新机请到本店来
—来就选本貴!_!_!—
谢谢光临!

P·K数码彭浦店
地址: 上海市闸北区彭浦新村临汾路623号(即640号对面)　邮编: 200435
电话: 021-66831506　联系人: 张杰　QQ:171330078
公交: 04、46、95、114、203、722、762、845、849、850、865、912、916、地铁1号线　营业时间: 早11: 30—22: 30
招商银行卡号: 9555 5002 1584 1225　持卡人: 张杰
工商银行卡号: 9558 8010 0115 6063 494　持卡人: 张杰



欢迎邮购

P·K数码宝山店
地址: 上海市闸北区宝山路177号(近虬江路、天目东路)
电话: 021-66288809　联系人: 赵伟刚　邮编: 200071
QQ:264046009　营业时间: 早11: 30—22: 30
公交: 轻轨一号线直达宝山路站，66、65、51、18、101、69、78
工商银行卡号: 9558 8010 0116 4622 455　持卡人: 赵伟刚
农业银行卡号: 95599 8003 05177 20113　持卡人: 赵伟刚





本店以全市最低价发售各类主机。
凡在本店出售的主机均有第一次画面且各类主机本店承诺一月包换一年保修的服务原则。
本店出售的PSP主机以及NDSL屏幕均包无坏点、亮点。
店内N台各类主机随您挑选，PSP及NDSL游戏、MP4任您下载。
您可以通过座机、MSN或者QQ向我们咨询问题，我们将为您做出专业解答。
本店的服务宗旨: 诚信对待每一位顾客，遵循假一罚十的准则，为您提供最好的售后服务!

主机特价发售!





地址:上海市闸北区闻喜路725号
(地铁1号线彭浦新村站下5分钟到)
电话:021-36060789　邮编: 200435
联系人:朱伟 13121817318
MSN:SH_GAMEZONE@hotmail.com
QQ:477847970
银行汇款: 工行帐号: 1001 0340 0121 2533 640
户名: 朱伟
淘宝店: http://shop35798538.taobao.com